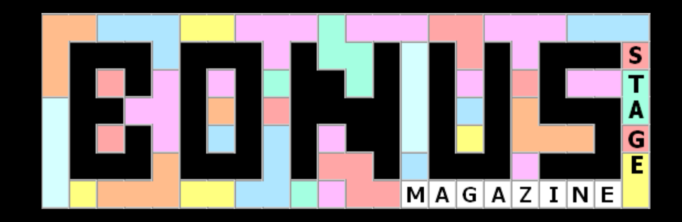


Año 3
Número 14
Abril 2014
BONUS
STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
ANÁLISIS
Prehistorik
Metal Gear Solid GBC
Tales of Destiny
Balloon Kid
Tiny Toons SNES
TMNT GBA
ESPECIAL
GODZILLA
REVISIÓN
Pokemon
Origins
ポケットモンスター
THE ORIGIN
VISIÓN
PERIFÉRICA
Game Boy Printer
GAME BOY
printer

Número 14 – Abril del 2014



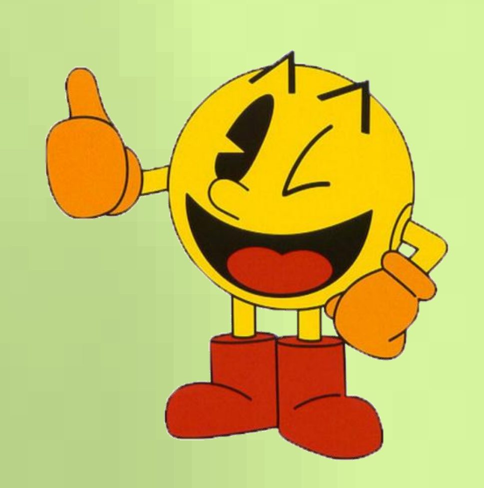


INDICE

Maquetación: Skullo

EDITORIAL





Bienvenidos al número más largo, más grande y más radiactivo de todos los que hemos hecho, el número 14, también conocido como especial… **GOJIRAAAAAAAAAA!**

Porque sí, tras los especiales de La Familia Addams (número 04) y Jurassic Park (número 09) hemos vuelto a recurrir al cine para hacer el especial de este número, ya que Godzilla cumple 60 años y estrena nueva película para celebrarlo.

En el resto de páginas encontrareis los inmutables **Análisis** (esta vez son 6), un breve comentario sobre la Game Boy Printer en **Visión Periférica**, en **Medalla de Plata** nos encontraremos con Barney, el policía de *Half-Life*, en **Revisión** le echaremos un vistazo a *Pokemon el Origen* y en Made In China hablaremos de Somari, juego que a más de uno conocerá (y si no, lo haréis en breve). Además a modo de extra hemos metido una sección nueva con pasatiempos sencillos y básicos, que en un "derroche de originalidad" se llama **Pausatiempos**.

Y ya sabéis, os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y también podéis haceros fans de la revista en nuestra página de Facebook para estar al día de las novedades:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Y bueno, espero que

disfrutéis de este número.



Skullo



PORTADAS DESCARTADAS

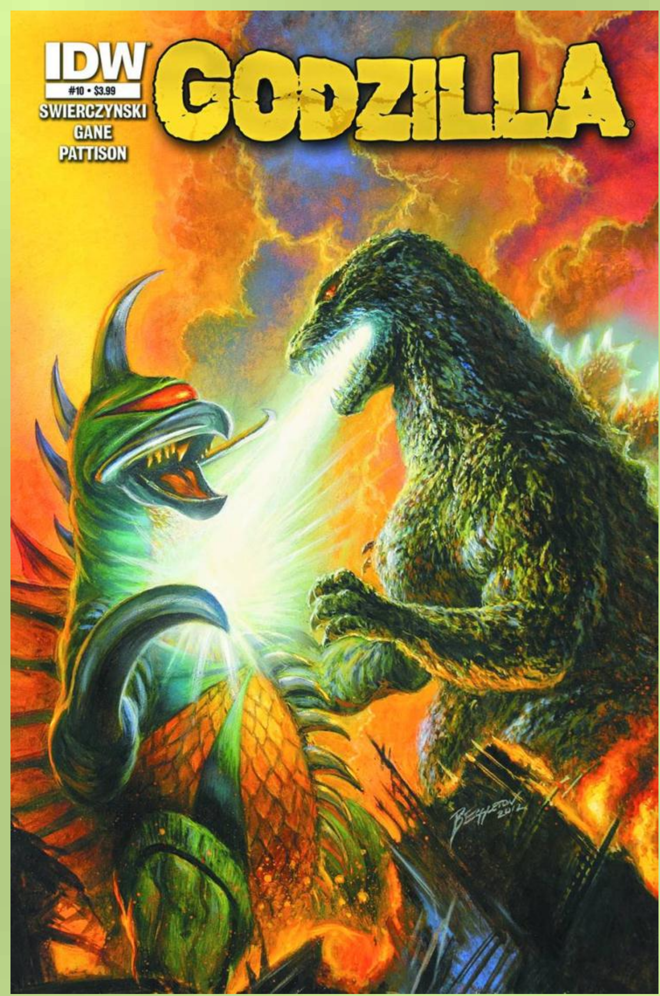


Como viene siendo habitual, hemos dejado a elección de la gente que nos lee, la portada que iba a coronar este especial Godzilla.

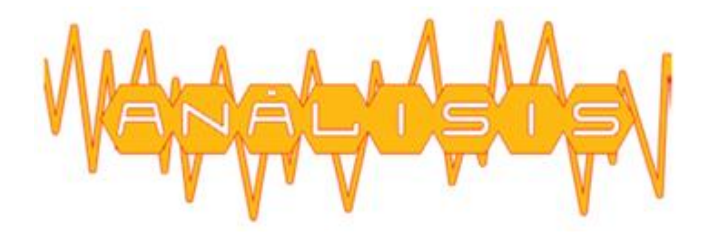
Aunque no nos tuvimos que complicar la vida tanto como con el especial *King Of Fighters* (donde parecía que ninguna portada os gustaba lo suficiente o que todas os gustaban demasiado), las cuatro ilustraciones seleccionadas recibieron bastantes votos, sin embargo, antes de que se generase una duda sobre cuál era la más votada, una sobresalió del resto, he de decir, que aunque me gustan mucho las cuatro ilustraciones no imaginé que la ganadora fuese la elegida, ni que sobresaliese tan rápidamente del resto.

Como esa ilustración ya la podéis disfrutar en la portada, dejo por aquí las que fueron descartadas.











BALLOON KID

1/2 Jugadores – Arcade/Plataformas – Nintendo 1990

Balloon Fight fue uno de los primeros juegos de NES, en el cual controlábamos a un personaje que flotaba gracias a la ayuda de unos globos y peleaba contra enemigos en la misma situación. Así pues el juego trataba de petar los globos del rival, mientras evitabas que hicieran lo mismo con los tuyos, al mismo tiempo que intentabas no ser presa de otros peligros como los truenos que salían de las nubes o el peligroso pez que saltaba fuera del agua para comernos.

Balloon Kid es la secuela de ese título, donde vemos una evolución en la saga, pues cambia bastante el planteamiento, de pelear en una pantalla fija, pasamos a tener que evitar enemigos mientras el scroll avanza tras nosotros para llegar al final del nivel donde algunas veces nos espera un enemigo final.

Como curiosidad decir que este juego solo fue lanzado en América y Europa, en Japón salió una versión para Famicom protagonizada por la gata de *Hello Kitty*. En el año 2000 por fin se lanzó este juego en Japón, esta vez para Game Boy Color y bajo el nombre *Balloon Fight GB,* esta versión incluía algunas novedades, como poder elegir jugar niveles completados y compatibilidad con el Super Game Boy.



¡Cuidado con el pez!



Gráficos

Para ser un juego de los primeros años de Game Boy, los gráficos son muy buenos y graciosos. El estilo caricaturesco de los personajes es muy simpático y ha envejecido bastante bien, aunque algunos enemigos podrían estar mejor hechos. Los escenarios son muy variados y originales, por ejemplo en la primera fase (Pencilvania) veremos edificios con forma de lápiz, en las siguientes pasaremos a través de un bosque, el polo sur y el interior de una ballena. Así que, dentro de los límites del juego, se ha intentado buscar variedad visual, aunque es cierto que algunos enemigos y peligros se repiten bastante.

La versión japonesa tiene unos menús mucho más vistosos y a todo color, el juego esta coloreado de manera simple pero efectiva. Si jugamos con esa versión en el Super Game Boy veremos un colorido paisaje como marco, y la paleta de colores irá cambiando entre fase y fase.



Sonido

En la primera fase escucharemos una variación del tema principal de *Balloon Fight*, a partir de ahí, la música ira cambiando en cada fase intentando aportar variedad musical o transmitir inquietud en el jugador.

En las fases de Bonus suena el tema principal de *Balloon Fight* y los jefes finales tienen su propia música.

Los sonidos son muy sencillos, no desentonan con el juego pero tampoco sorprenden, algunos de ellos son idénticos a los que sonaban en el *Balloon Fight* de NES.



Soltando los globos para llegar a la vida

Jugabilidad

Si andamos por el suelo el personaje se moverá como en cualquier juego de plataformas, al presionar el botón A varias veces volaremos con los globos, según más veces le demos, más alto llegaremos, con la cruceta podremos intentar controlar la dirección y con el número de veces que presionemos el botón de vuelo, la velocidad. Si apretamos el Botón B nuestro personaje soltará los globos y caerá hacia abajo, volviendo a manejarse como un juego de plataformas (saltaremos con el botón de volar) para volver a inflar los globos tendremos que presionar unas cuantas veces “abajo” en la cruceta.

La finalidad del juego es llegar al final de la fase evitando los peligros, el contacto con enemigos puede dar diferentes resultados, pues algunos de ellos nos empujarán hacia atrás y otros nos mataran de un golpe. Si en lugar de tocar a nuestro personaje tocan a los globos, los petarán, en caso de perder los dos caeremos hacia abajo, si caemos en un sitio seguro podremos volver a inflarlos y continuar la fase.

Habrá muchas partes del juego donde no podremos pasar con los globos, así que tendremos que soltarlos y avanzar andando y saltando con nuestro personaje, hasta que tengamos la oportunidad de volver a inflarlos.

El control del juego es bueno, es sencillo pero requiere mucha práctica para dominarlo completamente, ya que al ir avanzando nos encontraremos zonas donde el mínimo error nos hará perder una vida.

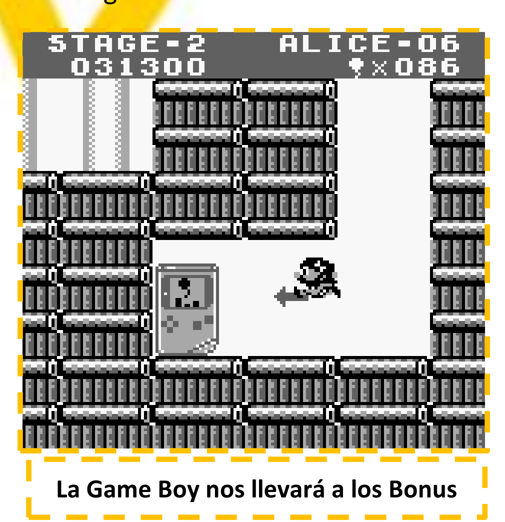


Versión japonesa en el Super Game Boy

Duración

El juego consta de 8 fases con una dificultad gradual, las primeras son bastante asequibles, a partir de la cuarta fase la cosa empieza a ponerse más difícil y las tres últimas nos exigirán que seamos hábiles y pensemos rápido.

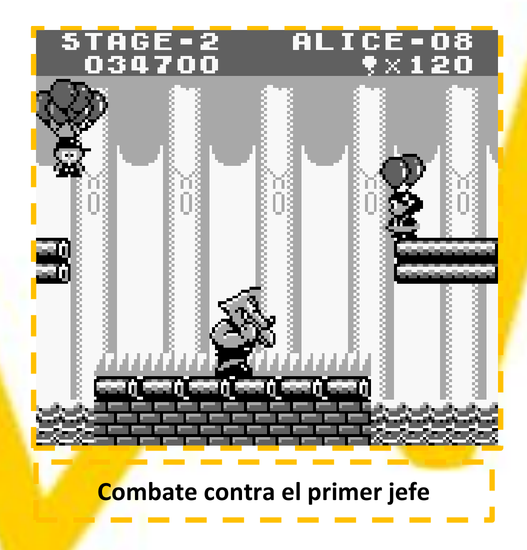
Durante el juego es bastante fácil conseguir vidas extras (cuyo ítem es un corazón) las podemos encontrar en mitad de las fases, completando zonas de bonus, recogiendo todos los globos de una fase o a base de puntos. Si jugamos lo suficientemente bien también conseguiremos continuaciones.



La Game Boy nos llevará a los Bonus

Todo esto puede hacer pensar que el juego es muy sencillo de completar, pero como he dicho, las últimas fases son bastante exigentes, de manera que podemos perder todas las vidas en partes concretas y acabar en la pantalla de Game Over.
Los jefes finales son algo escasos y no son demasiado difíciles, con la excepción del último, que puede amargarnos bastante si no somos muy hábiles esquivando sus ataques.

Además del modo principal este juego cuenta con un modo para dos jugadores y otro modo extra llamado Balloon Trip, que ya aparecía en el *Balloon Fight* original de NES y que consiste en volar lo más lejos posible por una fase llena de peligros que nos eliminaran al primer contacto, la verdad es que es un modo bastante entretenido.



Combate contra el primer jefe

Así pues, aunque el juego pueda parecer corto, es bastante completo, su modo principal requiere varias partidas para ser completado y sus modos alternativos le dan un poco más de vida. Aunque creo que lo mejor que tiene este juego es su sencillo concepto y jugabilidad, que puede hacer que nos apetezca rejugarlo de vez en cuando.



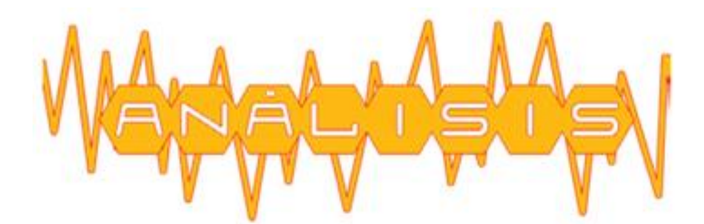
Versión japonesa en Game Boy Color

Conclusión

Pese a que se aleja de la idea original de su primera parte *Balloon Kid* es un digno sucesor, ya que no solo mantiene el control del primer juego, sino que lo mejora y lo vuelve más profundo (con la posibilidad de soltar los globos o volverlos a inflar) además, su desarrollo es menos repetitivo.

Recomiendo este juego a todos los que jugaron a su primera parte, y a cualquiera que le gusten los juegos con conceptos sencillos y desafiantes.







TINY TOON

BUSTER BUSTS LOOSE!

1 Jugador – Plataformas – Konami 1993

Tiny Toons fue una popular serie de los 90 que modificaba ligeramente el concepto de los veteranos *Looney Tunes*, pues nos ofrecía unos personajes similares pero con un humor más fresco y extraño, lleno de referencias a películas y situaciones populares en su momento, además nos daba la posibilidad de ver a todos los personajes juntos interactuando entre sí (cosa que rara vez ocurría en *Looney Tunes*) aunque casi siempre el protagonismo caía en Buster y Babs Bunny.

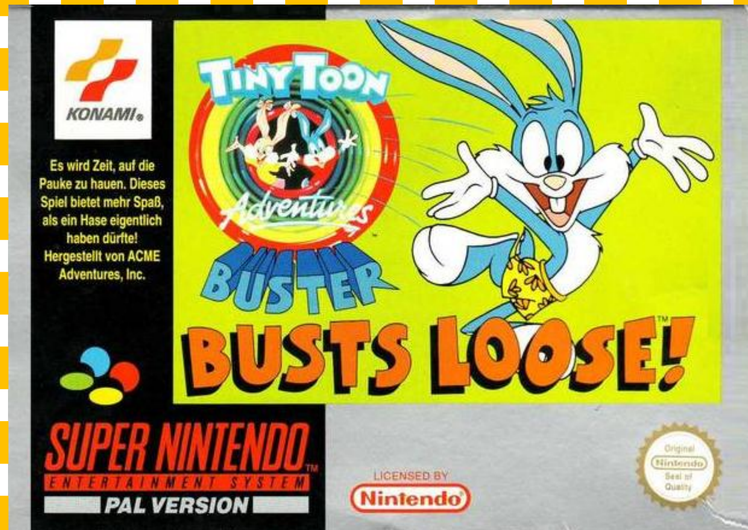
Konami fue la encargada de llevar todas esas características a la Super Nintendo para la que lanzó dos juegos con estos personajes. En este caso nos centraremos en el primer título, que resulta ser un juego de plataformas bastante original y que curiosamente llegó traducido al español (en la versión española) aunque debido al género al que pertenece, los textos no son importantes para completar el juego, pero aun así se agradece el detalle.



Buster Bunny en el Salvaje Oeste

Gráficos

Es indudable que el juego se ve genial, los personajes son muy graciosos y son prácticamente idénticos a los

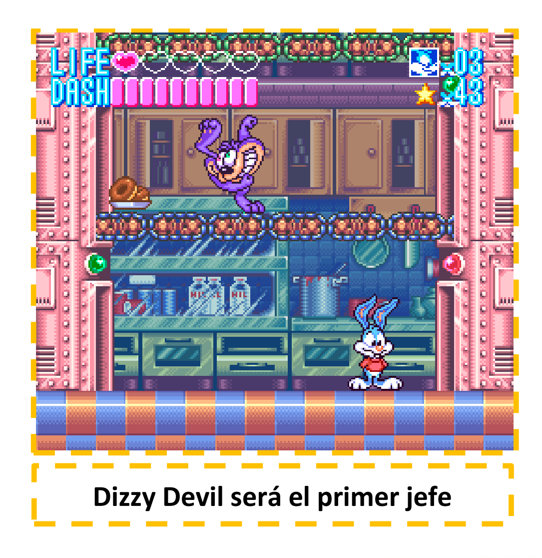


de la serie. El colorido es notable y el diseño de los enemigos y niveles es genial, porque algunos de ellos son parodias de películas (como el nivel del oeste, el del castillo encantado o el del espacio, lleno de referencias a *Star Wars*) y están llenos de detalles graciosos. Como punto negativo diría que los enemigos no tienen mucha variedad dentro de un mismo nivel.
Los minijuegos también se ven bastante bien, aunque algunos no están a la altura del juego principal.

Sonido

Konami supo sacarle muy buen sonido a la Super Nintendo en prácticamente todos los juegos que hizo y este no es una excepción, las músicas intentan encajar con la fase que estemos jugando y generalmente lo consiguen, por ejemplo cuando estamos en una fase en la que el scroll nos atrapa ponen música rápida de persecución y cuando estamos en el nivel del cielo saltando entre burbujas suena un tema mucho más relajado. Aunque también hay que decir que en muchos temas se usan trozos de la melodía principal de *Tiny Toons* (adaptados según la ocasión) y eso puede llegar a cansar.

Los sonidos son muy correctos, no hay nada que reprocharles, pero no hay nada que sobresalga o sea digno de mención.



Dizzy Devil será el primer jefe

Jugabilidad

El control de Buster es muy básico de primeras, con el botón B se salta, y con el botón Y da una patada, que se puede hacer durante el salto y es su ataque principal. Luego la cosa se complica, pues al presionar los botones L y R el personaje saldrá disparado corriendo hacia delante y tendremos que controlarlo mientras se mueve solo, podremos saltar (y trepar por las paredes) tirarnos por el suelo presionando abajo (que sirve para matar enemigos o derribar objetos) e intentar moverlo en varias direcciones, aunque mientras tenga barra de Dash, será bastante incontrolable. Esta barra se encuentra bajo la vida y se va rellenando automáticamente mientras jugamos.



El Dash nos permitirá trepar muros

Aunque el control es bueno, cuando estamos corriendo usando el Dash el juego se vuelve algo loco perdiéndose precisión (que nos puede llegar a molestar en algunos puntos concretos del juego). A veces parece que el Dash no está del todo bien implementado, ya que incluso se puede provocar algunos bugs cuando estamos usándolo, aunque tampoco llega a estropear la jugabilidad.

La configuración de botones se puede cambiar, aunque no recomiendo modificar los botones de Dash, porque puede provocar errores en algunas partes del juego.

El desarrollo del juego es el típico de un plataformas (con la particularidad de poder trepar por las paredes) aunque incluye algunas partes que le dan variedad como el partido de futbol americano o los minijuegos que salen al final de cada nivel completado (que nos permitirán conseguir vidas fácilmente).



¡A por el Touchdown!

Duración

El juego tiene 6 niveles, casi todos los niveles están divididos en varias fases, haciendo que algunos sean más largos que otros. Al acabar un nivel nos encontraremos algún jefe final, aunque algunos niveles carecen de él.

El juego tiene 3 niveles de dificultad que modifican bastante el juego, ya que varían el número de corazones con los que empieza el personaje (golpes que puede recibir antes de morir) y también el máximo de corazones que podemos llegar a tener en un nivel. Otra diferencia la encontramos en que en nivel fácil el juego es mucho más corto, ya que se salta el nivel 5 (el del cielo) y faltan las partes más difíciles de los otros niveles y los combate con los jefes (ni siquiera nos enfrentaremos contra el último).

La dificultad del juego en nivel normal es bastante asequible, puede que haya algunas partes un poco más exigentes, pero nada fuera de lo normal. Así que el verdadero reto se encuentra en el nivel difícil, que tiene el aliciente de tener un mejor final que el del nivel normal.



Uno de los minijuegos de Bonificación

Además de las vidas que podamos conseguir en los minijuegos, buscando el ítem de Buster por los niveles o consiguiendo 100 estrellas, el juego tiene passwords y continuaciones.



Cuidado con los "temibles" fantasmas

Así pues el juego no es muy largo ni muy difícil (a no ser que juguemos en la dificultad más alta) de manera que no es muy duradero y tampoco ofrece mucho más una vez lo hayamos visto el final bueno.

Quizás los minijuegos aumenten un poco la rejugabilidad de este juego, pero no son tan entretenidos como el modo de juego principal.

Conclusión

Tiny Toon Adventures Buster Busts Loose! Es un juego de plataformas bastante rápido y divertido, no es muy complicado de jugar (aunque hay que aprender a controlar el Dash) pero es un juego muy agradable y simpático. Sin embargo creo que Konami lo podía haber hecho bastante mejor, si fuese más largo o si se pudiese jugar con otros personajes de *Tiny Toons* habría sido un juego excelente, pero bueno, aun así sigue siendo muy recomendable.



Stormtroopers, Droides y mucho más





ANÁLISIS

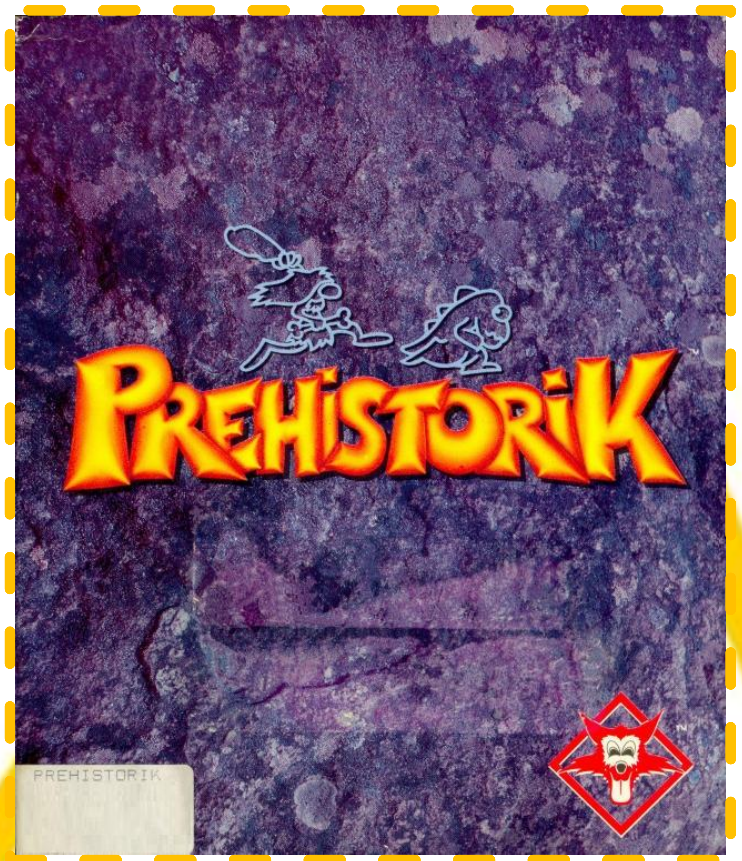
PREHISTORIK



1 jugador –Plataformas – Titus Interactive 1991

A principios de la década de los 90, el desarrollo del género de plataformas en 2D no se encontraba lejos de su cenit. Desde mediados de la década anterior se habían ido desarrollando sagas emblemáticas que marcarían la evolución posterior de los títulos del género. *Super Mario Bros* fue el título que asentó muchas de sus premisas primordiales, y sus distintas secuelas otorgarían a su saga sus particulares señas de identidad, teniendo a *Super Mario World* de SNES como su punto culminante. Fue también a inicios de los 90 el debut de Sonic, el que la que a la postre sería la mascota por antonomasia de SEGA, uno de los grandes contendientes en pugna por el liderato de la cuarta generación de consolas. *Sonic the Hedgehog* de Mega Drive contribuyó con su jugabilidad basada en una velocidad endiablada a la par de fluida a elevar el concepto de las plataformas a un nuevo nivel.

El apogeo de este género era tal que sería muy difícil marcar la línea que los separaba de otros, como la acción, la lucha o la exploración, como puedo observarse en los míticos *Metroid*, *Castlevania* o *Mega Man*, que al igual que los ejemplos anteriores, fueron madurando a lo largo de estas dos décadas.





Pantalla de título

Dado que todas las grandes compañías parecían empeñadas en crear su mascota particular, Titus Interactive no quiso ser una excepción. A la altura de 1991, la desarrolladora francesa, por aquel entonces relativamente modesta en comparación con otros gigantes de la industria, publicó *Prehistorik* para distintos soportes y sistemas operativos de PC que existían en la época: Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, y DOS. Este título supuso el debut de una saga protagonizada por un simpático Homo neanderthalensis, cuya razón de ser es la pura y simple búsqueda de comida. Si bien la presente aventura está lejos de sus sucesores (y no digamos de los grandes de las plataformas) algunas de sus características lo hacen digno de reseña.





Noqueando enemigos para comérselos

Gráficos

Como es natural, uno de los elementos que antes capta nuestra atención son unos gráficos amables, agradables a la vista. Estos se caracterizan por la elección de colores llamativos sin resultar estridentes y sus diseños caricaturescos. Si ya es lo suficientemente inverosímil encontrar a dinosaurios de lo más variopinto conviviendo con osos, morsas, pingüinos o con los propios neandertales, su caracterización nos introduce de lleno en el terreno del dibujo animado. El propio protagonista lleva al extremo muchos estereotipos, presentes en unos rasgos rudos y larga barba, así como la cachiporra y las toscas vestimentas hechas con algo similar a la piel de un felino. Estos atributos, totalmente ajenos al registro arqueológico, constituyen la perpetuación de la imagen clásica del hombre primitivo inspirada en los atributos asociados a Hércules, y que nos es tan familiar por dibujos como los de *Los Picapiedra* o el tebeo español *Hugh el Troglodita*, con el que guarda no pocas similitudes.

Los escenarios se diferencian unos de otros con completa nitidez, y comprenden un macizo montañoso, un paraje polar, un entorno boscoso y un enclave volcánico. Como vemos, la variedad y el exotismo será la nota dominante de la ambientación, y podría haber dado lugar a resultados más notables si el elenco de niveles hubiera sido mayor.

Sonido

La variedad de temas musicales es considerablemente elevada en proporción con el escaso repertorio de fases. Sin contar las de los jefes (que poseen un tema musical unificado), cada una de ellas cuenta con una melodía individualizada. El estilo que siguen es acorde al del conjunto del juego; son alegres y desenfadadas, de ritmo vivo y con un predominio de la percusión, recreando un entorno tribal, y remoto en parámetros temporales. Tampoco han escatimado en efectos sonoros, que aparecen cuando golpeamos a los enemigos y durante la ingestión de los mismos, en la recolección de objetos, etc. Existen diferentes versiones de los temas. La que se opera con el altavoz interno de la CPU carece de efectos sonoros y la música se construye a base de sonidos metálicos y rudimentarios, si bien el carácter retro del título se ve reforzado.

Jugabilidad

La jugabilidad de *Prehistorik* eleva la simplicidad a su máximo exponente. Nuestro comilón troglodita únicamente podrá caminar hacia la derecha e izquierda, saltar en dirección vertical o diagonal y golpear a los enemigos para noquearlos y zampárselos con objeto de llenar al máximo el medidor de comida. De este modo, los saltos serán exactamente iguales (salvo si adquiere el power-up del muelle), sin la posibilidad de calibrar ni la altura ni la distancia, puesto que será imposible coger carrerilla para tomar impulso. Las únicas variaciones de la jugabilidad serán sumamente esporádicas, reducidas a la utilización de ala delta o los globos para sobrevolar obstáculos acuáticos de grandes dimensiones. A pesar de ello, los controles responden cuando deben hacerlo y su mecánica de juego es perfectamente fluida y funcional.



Sobrevolando el mar en ala delta

Por lo que se refiere a la cámara, destaca por ser fija. En lugar de seguir al personaje, en cuanto lleguemos al límite del encuadre, ésta se desplazará al siguiente, y así sucesivamente. Este era un recurso habitual cuando un videojuego operaba en un soporte de baja capacidad de procesamiento, empleándose para

economizar recursos con el fin de evitar descensos bruscos en el nivel de frames.

Duración

El juego se compone de siete niveles, alternándose las fases plataformeras tradicionales con los niveles de combate contra jefes. En las primeras, nuestra misión consistirá en acopiar la mayor cantidad de comida posible, la cual se irá acumulando en un medidor en forma de barra. Una vez colmado, se desbloqueará el final y podremos acceder a la siguiente fase. De lo contrario, será necesario volver sobre nuestros pasos y buscar la comida que falte por adquirir. Para ello, será necesario dejar K.O. a los enemigos y pasar sobre ellos antes de que se repongan, o bien recolectar objetos de lo más diverso (y hasta anacrónicos, como copas de helado o chocolatinas). Por lo que se refiere a las pantallas de jefe, nuestra misión será noquearles reduciendo su barra de energía a cero. Llegado ese momento, pasaremos automáticamente al siguiente nivel. Mientras que en las fases convencionales existe un sistema mixto de vidas y barra de energía (que se irá reduciendo conforme nuestro neandertal sufra daños hasta perder una vida), el más mínimo contacto con un jefe supondrá la muerte automática. El mismo resultado ocurrirá si el cronómetro llega a cero.



Los jefes matan de un golpe

La curva de dificultad es acertada. Mientras que en el primer nivel bastará con cazar a los enemigos que salgan a nuestro encuentro y recolectar la comida que tengamos más a mano, conforme pasamos a las fases siguientes será necesario explorarlos palmo a palmo. La exploración de cuevas se convertirá así en una de las notas dominantes. Unas grutas que entrañan secretos más o menos agradables, desde comida, enemigos comestibles y power-ups, hasta trampas como arañas que suben y bajan o fogatas. También se verá incrementado el número, fortaleza y peligrosidad de los enemigos (a costa de una reducción considerable de frames en algún caso concreto).

A pesar de todo, *Prehistorik* no destaca por su larga duración. Los niveles convencionales son únicamente cuatro, y los jefes son extremadamente fáciles a pesar de su gran tamaño o de su aspecto amenazante, y carece de jefe final. Los enemigos o bien se encuentran completamente inmóviles o siguen patrones de ataque y movimiento sumamente simples y repetitivos, ofreciendo una inteligencia artificial prácticamente nula. Por ello, en cuanto logremos dominar el juego (algo que no resulta muy difícil), podrá ser completado en unos quince minutos escasos. Por otra parte, su escasez de secretos hará que el único aliciente para su rejugabilidad resida en la superación de récords de puntuación.



Surcando el bosque

Conclusión

Prehistorik constituye un título simple a la par de efímero. Su extremada brevedad y sencillez y el carácter escaso de su elenco de movimientos es apenas compensado con la calidad y amabilidad de sus gráficos, su variedad de temas musicales y la funcionalidad de su sistema de juego. De hecho, hoy en día sería etiquetado como "casual"; haría las delicias de los jugadores más novatos o menos duchos, y quizás los jugadores más avezados encontrarían un pequeño respiro frente a los plataformas de dificultad endiablada de la talla de *Plok*, si bien no tardaría mucho en saberles a poco. En suma, estamos ante un título agradable de jugar, pero provisto carencias a varios niveles.





ANÁLISIS



METAL GEAR SOLID

1/2 Jugadores – Aventura/Infiltración – TOSE 2000



La conocidísima saga *Metal Gear* hace su aparición en nuestras queridas Game Boy Color con este grandísimo cartucho. *Metal Gear Solid* (*Metal Gear: Ghost Babel* en japón) apareció en el mercado en el año 2000, dos años después del famosísimo *Metal Gear Solid* de PlayStation aprovechando así el boom que obtuvo el juego anterior y reavivando una de las sagas maestras de Kojima.

En este cartucho nos volvemos a poner en la piel del ya famosísimo Solid Snake en una secuela directa de los 2 primeros juegos de MSX, siguiendo así tanto su estética y jugabilidad aunque mejorándola en algunos aspectos.



Pantalla de título

La historia ocurre 7 años después de que Snake destruyese el primer Metal Gear en Outer Heaven, en el cual se ve obligado a volver para destruir otro Metal Gear con armamento nuclear. Allí encuentra un grupo llamado Black Chamber que se la tiene jurada ¿Porque este grupo se la tiene jurada? eso lo tendréis que descubrir vosotros.

Gráficos

Lo primero que vemos al encender nuestras consolas es una Intro bastante extensa y muy visual con unas ilustraciones basadas en el aspecto gráfico que adquirió la saga a partir del juego de Playstation.

Los gráficos del juego están muy bien, de lo mejorcito de Game Boy pero muy miniaturizado, al principio puede resultar algo molesto pero nos acostumbramos al poco rato de jugar.



El traje azul no ayuda a camuflarse



El juego tiene una vista isométrica de los que tenían los antiguos *Metal Gear* de MSX o NES. Los mapas son muy extensos muy bien detallados y se mueven con mucha fluidez conjunto a nuestro personaje.

Las animaciones de Snake son bastas y muy bien adaptadas, cómo en el juego de PlayStation podremos correr, arrastrarnos, pegarnos a la pared y golpearla para atraer la atención de los guardias en algún punto.



El juego esta traducido al español

Sonido

El apartado sonoro es muy completo, oiremos los pasos que pueden variar depende de la zona en la que pisamos, el ruido que generan las armas el cual es muy variado al poseer diferente tipo de armamento, el ruido al golpear la pared, etc.

También hay que destacar la banda sonora canciones variadas que te sumergen en la misión y ayudan a concentrarse en la tarea, pero ten cuidado cómo estés muy inmerso en el juego y te descubran sin haberte dado cuenta de ese guardia o cámara que te descubrió te puedes pegar un buen susto.



¿Dónde está Snake?



Cuidado con los charcos electrificados

Jugabilidad

La jugabilidad es estupenda los controles son muy suaves e intuitivos y eso es mucho decir teniendo en tu abanico de movimientos tan extenso como del que dispone Snake.

Lo único que puede resultar molesto es el menú, igual que en los juegos de MSX, muchas veces tienes que dedicarte a buscar el objeto en cuestión ya que el orden de objetos no parece tener mucha lógica, aunque lo realmente molesto es cuando debemos salir de una habitación en la que ya estábamos usando un ítem como una máscara de gas o las gafas de infrarrojos y nos lo debemos quitar para seleccionar la tarjeta de acceso que abra esa puerta.



Vuelven los misiles Nikita

También hay que destacar que el juego está en español lo cual es de agradecer, especialmente de una versión que fue lanzada directamente a Europa, aunque a veces las conversaciones parecen haber sido traducidas de forma literal y cuestan un poco de entender. Un mal menor.



Jimmy, el ingeniero del nuevo Metal Gear

Nuestro arsenal es bastante extenso tendremos una pistola a la cual le podemos agregar silenciador, varios tipos de granadas, minas, explosivos y hasta el lanzamisiles Nikita.

La rejugabilidad es buena, existe la posibilidad de elegir una fase a la que ya hayamos jugado y volver a hacerla, al final de cada fase obtendremos unas estadísticas y un ranking, por lo que podemos volver a jugar las fases para mejorar nuestro ranking.



Prepárate para una batalla muy dura



Duración

Metal Gear Solid dispone de trece fases muy extensas además de un modo VR Training que alargará las horas de juego.

El juego también ofrece la posibilidad de combatir contra un amigo mediante el cable link este modo de juego no abunda en esta clase de juegos por lo que se agradece este extra.

Estamos ante un título muy completo y extenso al cual le podemos agregar su dificultad, que aunque no imposible es bastante elevada, Lo cual puede alargar el juego bastante, aunque normalmente el modo principal rondará las 10 horas.



El juego incluye VR Missions

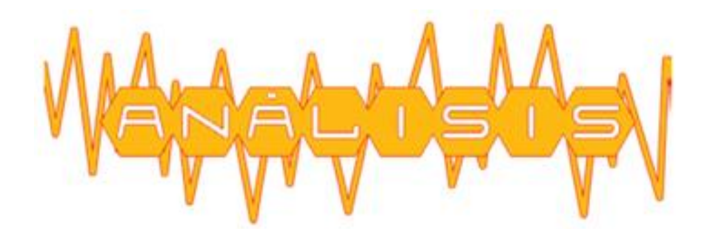
Conclusión

Un juego divertido y extenso con un montón de ítems y armamento por conseguir, cómo curiosidad cuándo te enfrentas con Pyro Bison te dice el recuento de víctimas que llevas a tus espaldas.

En resumen *Metal Gear Solid* es un grandísimo título para Game Boy Color, una buena historia y si además sois fans de la saga lo disfrutareis cómo un enano.

Valveider







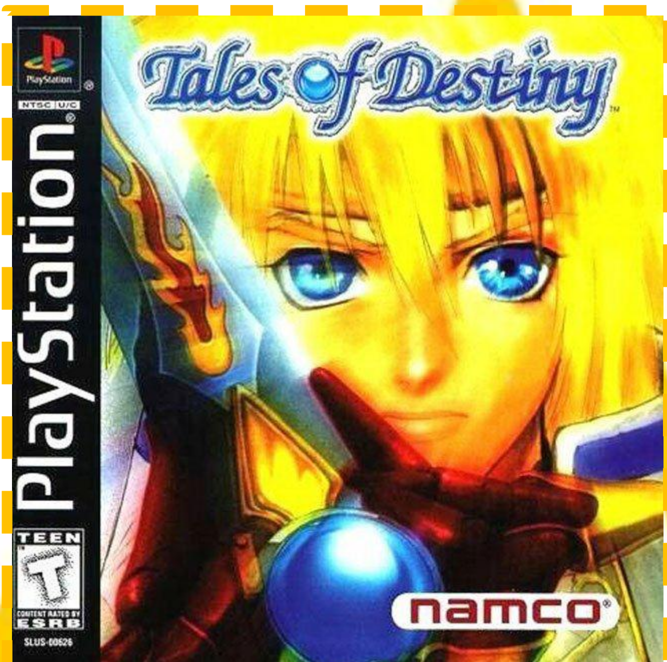
TALES OF DESTINY

1/2 Jugadores – RPG – Wolfteam/Namco 1997

En 1997 Namco lanzó este juego para PSX en Japón, es el segundo de la saga, para la cual aún se siguen desarrollando títulos. En América salió en 1998 y en el 2006 salió en Japón un remake para PS2. Este juego nunca ha llegado a Europa, pero existe una versión en español hecha por un grupo de fans, **Tales Translations**, los cuales se dedican a ir traduciendo los Tales que no existen en español.

Hace mucho tiempo cayó un meteorito en la Tierra, matando muchos habitantes, llamados Etherianos, y condenando a los supervivientes a una era hibernal de oscuridad, frío y hambre gracias a la gran cantidad de polvo que se levantó con el impacto. Al cabo de poco descubrieron una gran fuente de energía dentro del meteorito, la cual permitió desarrollar una tecnología muy avanzada capaz de construir ciudades en el cielo por encima de la nube de polvo y así volver a tener luz solar. Estas ciudades se llamaron Aerópolis y sus habitantes Aetherianos. Sin embargo, solo unos privilegiados podían vivir en las Aerópolis, el resto de habitantes se abandonó en la superficie oscura, así que estalló un largo periodo de guerras conocido como Guerras Aether.

Los intentos de los Etherianos por hundir el gobierno de los Aetherianos y poder vivir en las Aerópolis fueron inútiles, ya que no podían hacer frente a Belcrant, un arma muy potente que habían creado sus oponentes. Un grupo de científicos Aetherianos, al estar descontentos con el comportamiento de su gobierno, fueron a la superficie y ayudaron a los Etherianos a desarrollar tecnología para hacer frente a la guerra. Entonces crearon las Swordians, unas espadas inteligentes, ya que contenían el alma de personas voluntarias y aptas, que elegían a sus amos y



eran capaces de comunicarse y lanzar hechizos poderosos de distintos elementos. De esta manera destruyeron Belcrant y las Aerópolis, los Etherianos ganaron la guerra, aunque tuvieron que seguir sobreviviendo en la superficie. Un tiempo después la nube de polvo desapareció y la era hibernal acabó, la civilización prosperó, las Swordians sin nada que hacer cayeron en un profundo sueño y esta historia se fue olvidando con el paso del tiempo.

Miles de años después, Stahn Aileron, nuestro protagonista, un chico de pueblo que está de viaje en busca de aventuras para entrenar y ser fuerte, sin quererlo ni saberlo, se encuentra con una Swordian y ésta despierta y le elige como amo. Stahn, el cual es bastante tonto y no se entera de casi nada, aunque es buena persona, y su Swordian Dymlos, bastante despistada, acabarán en un grupo que intenta recuperar un objeto muy valioso de la iglesia que ha sido robado, aunque parece ser que hay algo sospechoso.

Gráficos:

Como pasa con todos algunos de los juegos que son muy largos, el apartado gráfico no es que destaque mucho. Los personajes, en las ciudades, mazmorras, en el mapa del mundo y en los combates, se ven cabezones y un poco simples, aunque se distinguen bien entre ellos, solo en el menú de estado podemos verlos de forma seria. Aunque los personajes sean cabezones gesticulan bien para que se pueda diferenciar su estado de ánimo en las conversaciones. Los enemigos también son de estilo cabezón. A veces las ciudades tienen estructuras parecidas, pero las mazmorras sí que se ven bien diferentes entre ellas y están bien diseñadas. El mapa del mundo está hecho al estilo "modo 7" para que dé la sensación de profundidad.

El juego cuenta con una intro animada acompañada de una canción, a lo largo del juego también hay varios videos de animación para ver mejor ciertos eventos de la historia.



Detalles e ilustración del personaje

Sonido:

El juego cuenta con muchas voces, al lanzar hechizos y hacer técnicas, cuando pegan, cuando reciben daño, hay voces dando las distintas órdenes que se pueden elegir y también hay voces de conversaciones cortas en ciertas situaciones de la historia. Para la época, no era normal que un RPG tuviera tantas voces, pero el primer Tales se caracterizaba por ser el primer RPG con voces, así que éste no se quedó atrás. Los demás efectos sonoros no destacan demasiado.

Motoi Sakuraba hizo un buen trabajo en la composición musical con buenos temas que acompañan perfectamente el desarrollo del juego.



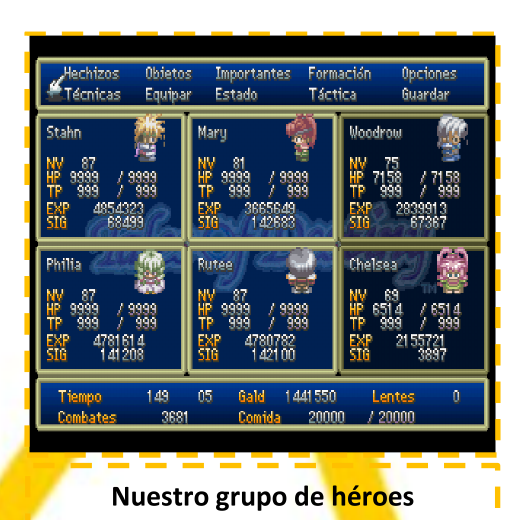
Uno de los poderosos hechizos

Jugabilidad:

Los combates no son por turnos, son en tiempo real, por lo tanto solo podemos llevar a un personaje. Podemos movernos libremente a izquierda y derecha, atacar con el arma, cubrirnos, esquivar los ataques enemigos o hacer una de las cuatro técnicas que hemos predefinido antes del combate. Fuera de combate también colocaremos la formación del grupo según convenga y la estrategia de cada personaje según el papel que tenga cada uno y el tipo de combates que se hagan. Por ejemplo, lo más común es poner los magos y los curanderos lejos de los enemigos para que lancen hechizos y curen a tus otros personajes y poner los que luchan cuerpo a cuerpo delante para que ataquen y protejan a los que hacen magia. Tampoco es lo mismo un combate contra enemigos normales que un combate contra alguno de los jefes, en los combates normales procuremos no gastar demasiados recursos, en cambio contra los jefes lo daremos todo. Así que es importante colocar bien la formación y la estrategia de los personajes que no llevamos para que luchen de una forma lógica. El personaje que llevemos nosotros también lo tenemos que controlar sabiamente, si atacamos sin sentido recibiremos mucho daño, los jefes nos mataran en un momento, así que hay que saber cuándo atacar y cuando defenderse. Con todo bien colocado el combate se hace bastante fluido y solo hay que pararlo a veces para elegir algún hechizo, algún objeto o alguna orden. Lo único que puede molestar es que a veces la IA no nos hace caso y algún personaje hace algo que no tiene nada que ver con lo que le hemos ordenado y tenemos que parar el combate para obligarle a hacer la técnica o hechizo que queríamos manualmente, esto en *Tales* posteriores está bastante corregido.

Como se ha dicho antes, las mazmorras están bien diseñadas, son muy distintas entre ellas y aparte de tener que luchar con enemigos y jefes, muchas veces son bastante laberínticas y tienen muchos puzles, algunos de ellos son realmente complicados de resolver y puede que un poco retorcidos, aunque por muy difíciles que sean, siempre tienen su lógica.

Hay varios mini juegos bastante originales que tanto pueden formar parte de la trama como pueden ser para conseguir cosas extra.



Nuestro grupo de héroes

Duración:

La aventura dura una media de 80 horas, un poco menos si vamos al grano para ver la historia o un poco más si hacemos los extras que lleva el juego que no entran en la trama principal. La historia ya es larga de por sí, pero si queremos hacer más cosas, tenemos el típico coliseo de combates de los *Tales* o una mazmorra extra, larga y complicada, donde conseguimos objetos muy buenos.



Viajando por el mundo



Buscando pistas por el pueblo

Conclusión:

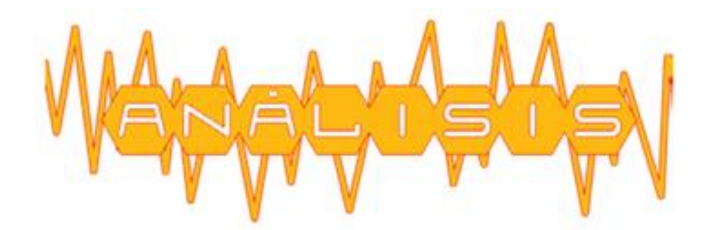
A parte de que *Tales* está considerada una buena saga de RPGs, éste en concreto está considerado uno de los mejores, por lo tanto es recomendable a todo el mundo que le gusten los RPGs japoneses. Además, a las pocas horas de juego se consigue un objeto que permite que puedan jugar dos personas llevando cada uno un personaje en los combates, volviéndose más divertido si tenéis alguien con quien jugar.



Luchando junto con las Swordians

El Mestre





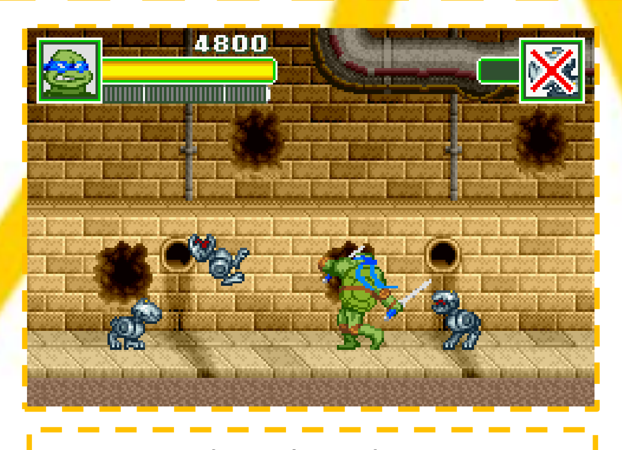
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES





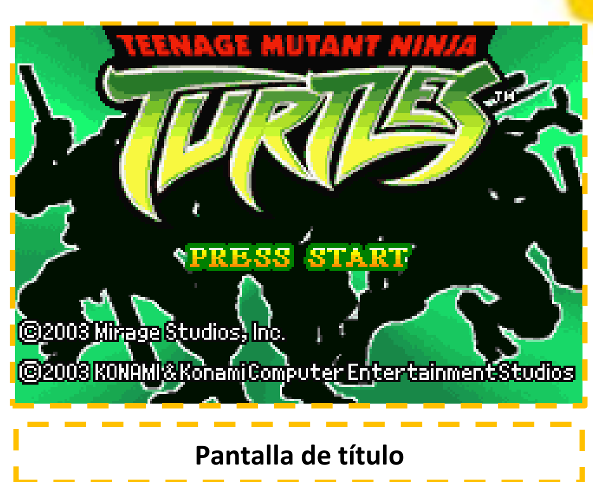
GBA – 1 Jugador – Beat em up/Plataformas – Konami 2003

Recuerdo perfectamente cuando a principios del año 2000 se anunció el regreso de las Tortugas Ninja a televisión, con una nueva serie animada que estaría centrada en la trama del cómic original, alejándose de las locuras y personajes inventados por la divertidísima serie de animación anterior. Tras salir la serie no tardaron en anunciarse los videojuegos, ¿Quién se encargaría de los juegos? Pues Konami, la misma empresa que nos dio los geniales videojuegos de las tortugas durante los 90 en arcade y consolas de 8 y 16 bits.



Leonardo machacando Mousers

Las versiones de 128 bits no dejaron de ser un Beat em up algo soso, pero por fortuna existía Game Boy Advance, que nos traía un juego en 2D donde deberíamos ir avanzando a base de eliminar a los Mousers de Baxter Stockman, los pandilleros de los Purple Dragons, los ninjas del pie, y algunos monstruos de las cloacas, tomando como base los primeros arcos argumentales de la serie nueva.

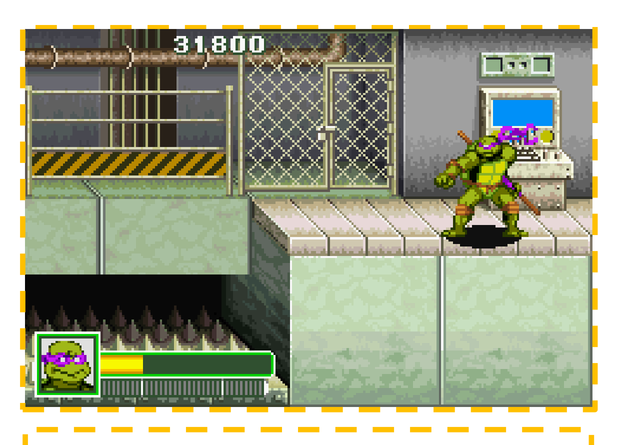


Pantalla de título

Gráficos

Desde la introducción inicial con imágenes del opening de la nueva serie, a las ilustraciones que veremos mientras nos cuentan la historia entre nivel y nivel, todo es idéntico a la serie (incluso los comentarios que dicen las tortugas están sacados tal cual de los capítulos en los que se basa el juego, además se puede elegir el idioma español y eso siempre se agradece).

Una vez dentro del juego vemos que el aspecto de las tortugas y de los enemigos es excelente, con un diseño cuidado, buenas animaciones y un tamaño justo, para tener suficiente visión en las partes de plataformas. Los escenarios son bastante buenos, aunque no hay mucha variedad debido al guion de la serie, pero las localizaciones son bastante diferentes (las calles, las cloacas, los laboratorios de Baxter, el interior de una cueva en el subsuelo). Además existen unas fases especiales (Donatello en ala delta, Raphael con su moto…) que también aportan un poco de variedad.



Cada personaje tiene sus propias fases



Raph y Casey contra los Purple Dragons

Sonido

En la introducción del juego podemos oír un fragmento del opening de la serie (Turtles count it off) y a partir de allí, una cantidad de sonidos bastante decente, con voces de las tortugas y diferentes golpes según el enemigo al que golpeemos. Las músicas generales del juego son correctas y animadas, pero no llegan a ser tan épicas ni pegadizas como las que usó Konami en los beat em ups de los 90.

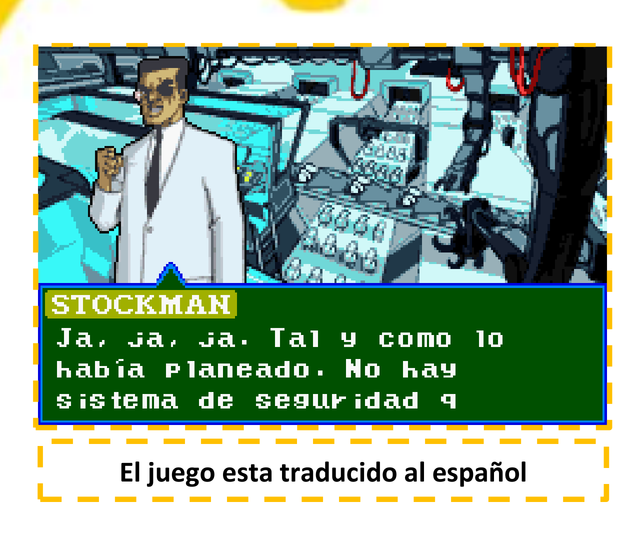


Nivel especial de Raphael

Jugabilidad

Con un botón saltamos, con otro pegamos, si presionamos ambos a la vez (o le damos a R) haremos el típico ataque especial que tira a los enemigos al suelo (perdiendo un poco de vida) y si mantenemos el botón de pegar se llenará una barra que nos permitirá hacer dos ataques distintos, según si la llenamos a medias o hasta la parte final (ojo con mantener el botón mucho rato o la tortuga quedará atontada unos segundos).

Además de esto hay muchas otras acciones que podemos hacer: correr, pegar hacia arriba (ideal para hacer combos y rematar a los enemigos) saltar de un nivel del escenario a otro (ya sea hacia arriba o hacia abajo) y luego según la tortuga que llevemos podemos usar algunas habilidades diferentes (Raphael puede trepar por las paredes con sus Sais, Donatello usa su palo a modo de pértiga y cosas así).



El juego esta traducido al español

Además de eso, cada personaje tiene una fase especial, donde el juego cambiará su estilo ya sea a Shooter (Leonardo pilotando uno de los vehículos de las tortugas, o Donatelo en su ala delta) carreras (Raphael con la moto) y una prueba de recoger cristales haciendo Skateboard por las cloacas con Michelangelo (a más de uno le recordará a los Bonus de algunos juegos de Sonic).

El control en general es bastante bueno, las tortugas se muestran ágiles y rápidas. Algunas partes de saltos son más complicadas y requieren paciencia, pero tampoco son imposibles ni nada por el estilo.



Nivel especial de Michelangelo

Duración

Cada personaje tiene un total de 4 niveles para él, siendo 2 niveles de acción y plataformas, uno especial para cada personaje y el último, un enfrentamiento con el jefe final de turno. Los niveles se forman por varios subniveles bastante cortos, así que el juego no es excesivamente largo, si completamos todos los niveles en dificultad normal o superior desbloquearemos el último, La Torre de Shredder, donde nos pondrán las cosas un poco más difíciles.

Para alargar un poco más el juego, se pueden buscar los 20 cristales que hay ocultos por los niveles (5 para cada personaje) y dispone de diferentes niveles de dificultad.



Nivel especial de Donatelo

Conclusión

Este juego es muy bueno, tiene buena jugabilidad, variedad entre fases y un buen apartado gráfico, lo único que le veo de malo es que se puede hacer corto (como pasa con muchos Beat em ups) y lamentablemente no tiene modo multijugador. Por lo demás es un juego muy recomendable y divertido.

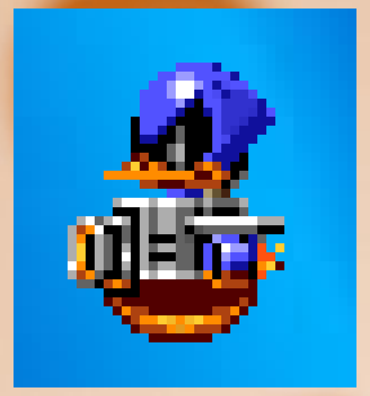


Una de las fases de Michelangelo



PAUSATIEMPOS

Bueno, y aquí llegamos a una nueva sección, aunque más que una sección es una curiosidad para pasar el rato, espero que os guste y os entretenga.



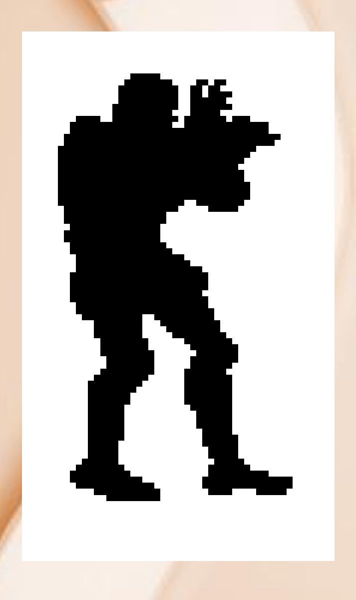
1- EL DESCONOCIDO

¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista:

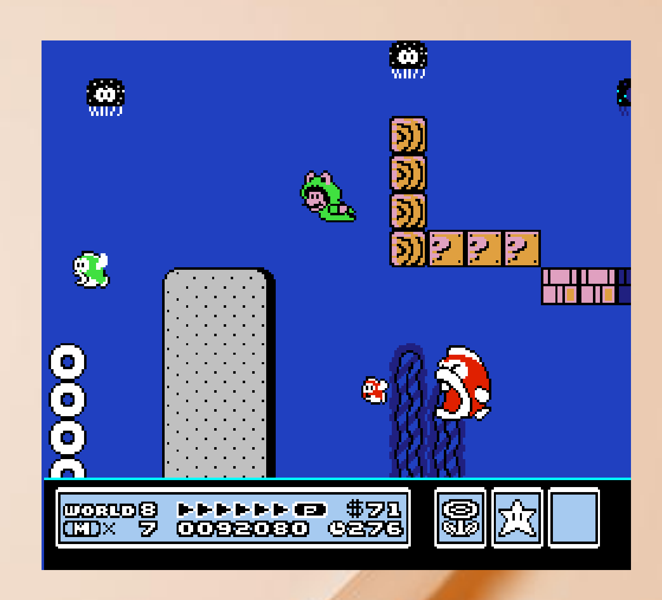
El juego en el que aparece está protagonizado por un personaje secundario muy famoso, de una de las compañías más famosas de videojuegos.

2 - LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

3- EL ERROR



Esta foto ha sido manipulada ligeramente para crear un error

¿Alguien es capaz de encontrarlo?

Las soluciones están en la página 75 de la revista





GAME BOY PRINTER

En el número anterior hablé de la *Game Boy Camera*, un accesorio de Game Boy que tuvo una recepción muy particular por parte del público, ya que para algunos es una divertida rareza y para otros una absoluta tomadura de pelo sin justificación posible.



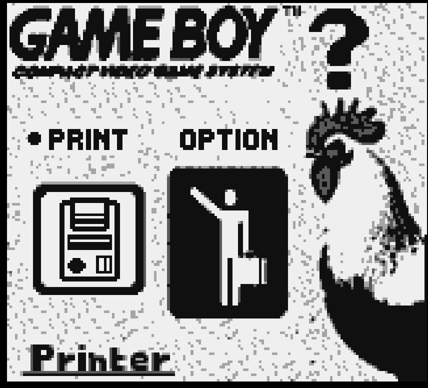
Para bien o para mal, la *Game Boy Camera* no está sola en esa definición, ya que apareció otro periférico que tiene en común con ella las mismas virtudes y defectos (incluyendo el excesivo precio inicial) y de hecho, fue creada como complemento de la cámara, estoy hablando de la *Game Boy Printer*.

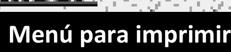
Como su nombre indica, la *Game Boy Printer* (*Pocket Printer* en Japón) es una pequeña impresora lanzada en 1998 para poder imprimir pegatinas en papel térmico adhesivo (con lo cual no utiliza tinta no) y consumía la generosa cantidad de 6 pilas AA. Para poder utilizarla teníamos que conectarla con el cable Link a nuestra Game Boy y usar algún juego compatible que permitiese imprimir fotos.

Así como la *GB Camera* tenía una edición especial de *The Legend of Zelda*, la *GB Printer* cuenta también con una, siendo esta vez *Pokémon* la saga de Nintendo homenajeada, dejando latente una vez más que durante aquellos años, una poderosa fiebre por los monstruos de bolsillo asolaba medio mundo (como siempre nos recuerdan la Game Boy Color Pokemon Edition y la Nintendo 64 Pikachu).

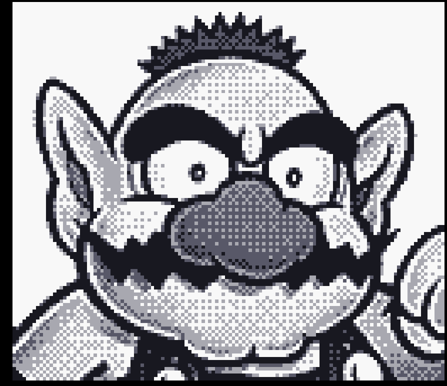


Aunque la principal función de este periférico sea imprimir las fotos tomadas con nuestra *Game Boy Camera* o las diferentes ilustraciones que aparecían en ella, aparecieron algunos juegos que poseían ilustraciones especiales que podíamos imprimir, y he de decir que me sorprende que esa lista de juegos se acerque a la treintena, pues la *GB Printer* no fue un éxito en ventas y han existido periféricos mucho más interesantes que tenían menos juegos compatibles.




Menú para imprimir






Algunas ilustraciones de la Game Boy Camera



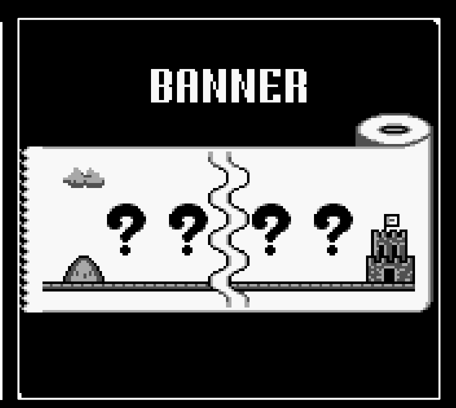
El esfuerzo que pusieron los creadores de esos juegos para apoyar la *Game Boy Printer* es tremendamente variable, en algunos casos podríamos imprimir un montón de ilustraciones especiales hechas para tal función, mientras que en otros solo podíamos imprimir nuestro record de puntos, un Password o cosas similares sin gran importancia.

Veamos ahora algunos de los juegos compatibles que nos intentaban justificar la compra de este extraño periférico:

Super Mario Bros DX: Esta particular versión del primer *Super Mario Bros*, tenía la particularidad de incluir modos extras y diversos secretos para desbloquear. Mientras íbamos jugando en los diferentes modos y completábamos el juego se iban desbloqueando a su vez muchísimas ilustraciones de los personajes, marcos, iconos y medallas que podíamos imprimir con la *GB Printer*, convirtiendo a este juego en uno de los que más uso le daba a la impresora. Conviene aclarar que pese a que algunas de las ilustraciones están a color, la impresora las imprimía en blanco y negro, obviamente.

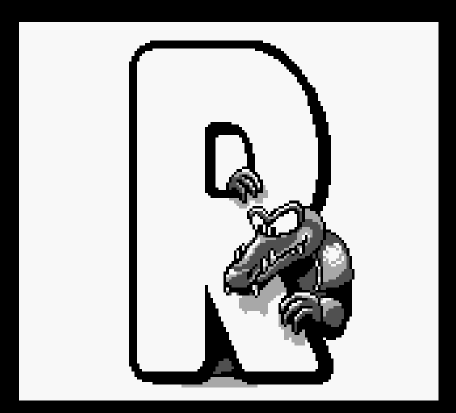






Algunas de las ilustraciones que podíamos imprimir de Super Mario Bros Deluxe.

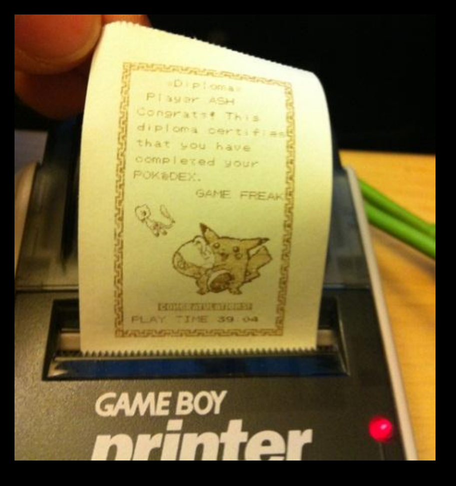
Donkey Kong Country: Otra reedición de un clásico para *Game Boy Color* que también posee algunos extras relacionados con la impresora. Aunque no llegaba al nivel de variedad que tenía el juego de Super Mario anteriormente mencionado, *DK Country* nos daba bastantes ilustraciones para imprimir (que tendríamos que encontrar en el modo principal) y un abecedario completo, con personajes o ítems de la saga acompañando las diferentes letras.







Juegos de Pokémon: *Pokémon Amarillo, Trading Card Game, Pinball, Oro, Plata* y *Cristal* también fueron juegos que ofrecían compatibilidad con la impresora. ¿Alguna vez quisisteis imprimir vuestro diploma de entrenador Pokémon? Pues con la *GB Printer* podíais, además también se podían imprimir las ilustraciones de los Pokémon que teníamos en la Pokédex y toda la colección de cartas que poseíamos en Pokemon *Trading Card Game*. Así que, en conjunto, los juegos de Pokémon son los que más posibilidades nos ofrecen con la *Game Boy Printer*.



Legend of Zelda Links Awakening DX: Esta claro que las personas que se interesan por este grandísimo juego no lo hacen por su compatibilidad con la *Game Boy Printer*, pero aun así hay que valorar el hecho de que se incluyeran más de una decena de imágenes para imprimir, eso sí, solo en la versión DX (pues la versión original salió a la venta mucho antes de la existencia de la impresora)





Fotos para imprimir en The Legend of Zelda: Link's Awakening DX

Juegos de Austin Powers: Hay dos juegos basados en esta saga disponibles para Game Boy Color: *Austin Powers: Oh Behave!* (que sería el juego en version Austin Powers) y *Austin Powers: Welcome to my Underground Lair* (que sería la versión Dr. Maligno). Ambos son prácticamente idénticos, y se basan en una combinación de minijuegos con diversos tipos de aplicaciones informáticas limitadas que intentan convertir este juego en una especie de agenda personal (PDA), de manera que podemos usarlo como bloc de notas o para mandarse "emails" entre jugadores usando el puerto de infrarrojos de la *Game Boy Color*, para estas últimas funciones el juego es compatible con la impresora.

Klax: En este juego se puede desbloquear un mini juego (*Dessigner Dress-up*) en el cual podemos mezclar partes de los diseñadores del juego e imprimir el resultado. No se puede negar que es un uso muy curioso de la *GB Printer*.

E.T. Digital Companion: Este juego de ET es una especie de PDA con mini juegos, así que lo que podemos imprimir son las cosas que anotemos en ella (Listas de tareas, contactos, mensajes, calendario…) ademas de unas cuantas ilustraciones que desbloquearemos al jugar los mini juegos.

Mary Kate & Ashley: Pocket Planner: Otro juego que es una especie de PDA con calendario, bloc de notas, agenda telefónica y minijuegos. Con la impresora podemos imprimir esos datos, así como algunas ilustraciones de Mary Kate & Ashley que desbloquearemos jugando a los minijuegos.



Austin Powers



Mary Kate & Ashley



E.T. Digital Companion

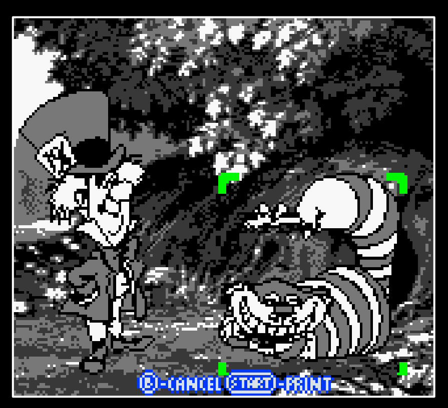
Quest For Camelot: Este juego de aventuras que nos permite imprimir diversas ilustraciones si disponemos de la *GB Printer*. Para hacerlo tendremos que presionar SELECT cuando aparezcan esas imágenes en pantalla.

Disney's Dinosaur: En este juego podemos imprimir algunas ilustraciones de los personajes principales, no es gran cosa pero menos es nada.

Alice in Wonderland/ Tarzan: Estos juegos de Disney nos dan la posibilidad de crear nuestras propias imágenes eligiendo un fondo y añadiendo personajes y objetos a nuestro antojo desde una galería. Todas las imágenes que creemos las podemos imprimir usando la impresora. Conviene aclarar que no todas las versiones de estos juegos son compatibles con la *Game Boy Printer* (desconozco el motivo de esa decisión).



Dinosaur



Alice in Wonderland


Tarzan

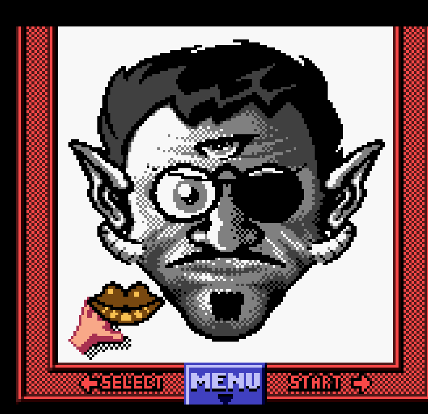
Little Nicky: En este particular juego podemos crear nuestra propia "cabeza de Satán" añadiéndole ojos, cuernos, boca y otros accesorios y si nos gusta el resultado, podemos imprimirla.

Mission Imposible: Este juego esconde algunas curiosidades, como usar el puerto de infrarrojos para convertir nuestra Game Boy Color en un mando a distancia y también incluye algo parecido a una PDA que nos permitirá usar la impresora para imprimir nuestros mensajes.

Little Mermaid 2 Pinball: Este juego nos ofrece algunas ilustraciones para imprimir, así como la posibilidad de imprimir nuestros records.

Mickey Racing Adventure, Mickey Speedway USA: Durante el juego podemos ir consiguiendo algunas ilustraciones (basadas en diferentes partes del mundo y en personajes de Disney) que podremos imprimir. *Mickey Speedway USA* también era compatible con el Transfer Pack de Nintendo 64 para intercambiar información con la versión de N64.

Harvest Moon 2, Tony Hawk Pro Skater 2: La compatibilidad de estos juegos con la GB Printer se basa en poder imprimir unas cuantas fotografías que podemos ir consiguiendo mientras jugamos. En *Tony Hawk* también podremos imprimir los Passwords.



Little Nicky



Mission Imposible

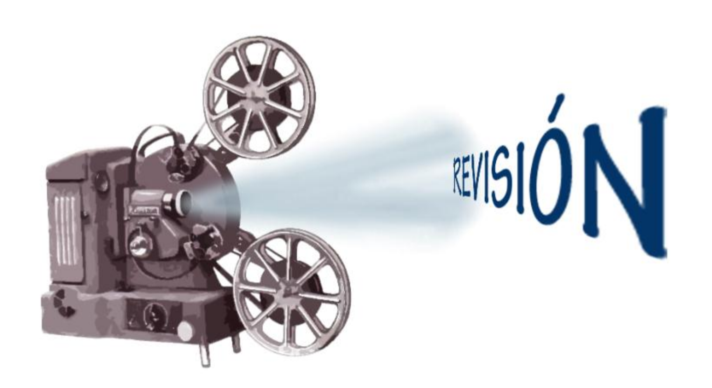


Tony Hawk Pro Skater 2

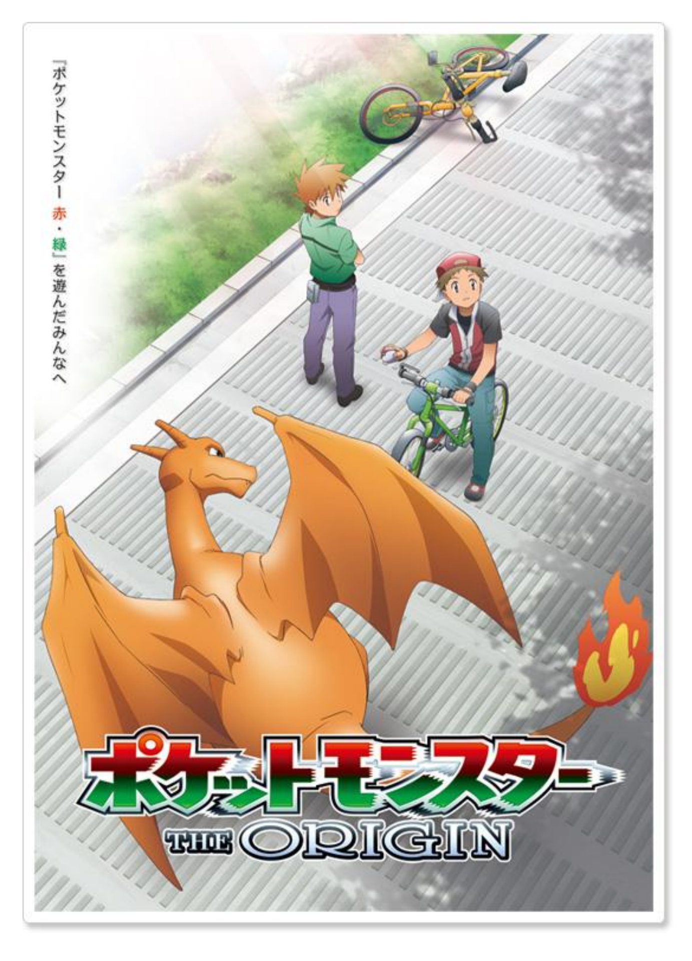
Además de estos, hay más juegos compatibles con la impresora, como *1942*, *Perfect Dark*, *Roadsters*, *NFL: Blitz 99* o *Magical Drop*.

Y con esto se acaba la sección dedicada a la impresora de la Game Boy, quizás algunos de los que la conservéis hayáis descubierto algún juego nuevo que permita sacarle algo de partido, en caso de tenerla en vuestra colección.

Skullo



POKEMON ORIGINS



En este número voy a comentar unos OVAS recientes, pero a su vez, bastante nostálgicos, pues nos narran la historia original del primer juego de *Pokémon*, alejándose de las películas y la serie que hemos visto los últimos años.

Así pues, *Pokemon Origins* no trata sobre Ash y su Pikachu, trata sobre Red, el entrenador original y su rival Green (o Blue, según la versión) y se basa de manera bastante directa en la historia que pudimos disfrutar en *Pokémon Rojo/Azul/Verde.*

Título: Pokemon Origins (Pocket Monsters - The Origin)
País: Japón
Duración: 22 minutos por episodio
Año: 2013
Número de episodios: 4

Historia del videojuego

Un joven entrenador Pokémon (Red) inicia su andadura en el mundo de los entrenadores y coleccionistas de Pokémon. Nuestro primer pokémon nos lo dará el profesor Oak y nuestro primer combate lo libraremos contra su nieto, Green/Blue. Tras esto continuaremos nuestro viaje derrotando a los líderes de los gimnasios, coleccionando pokémons y derrotando a los miembros del Team Rocket que se interpongan en nuestro camino.

Historia de la serie



Red es un joven fan de los pokémons que es invitado por el profesor Oak a su laboratorio para recibir un invento suyo: la Pokédex. Este invento resulta ser una especie de enciclopedia electrónica para poder acumular los datos de todos los pokémons que existen. Tras esto, el profesor regala un pokémon a Red y otro a su propio nieto, Green/Blue, para que puedan iniciar su misión de rellenar la Pokédex y también puedan convertirse en entrenadores pokémon.

Hasta aquí, ambas historias son similares ¿no? Veamos si cumple las expectativas.



Comentario sobre la serie (contiene Spoilers)

La historia comienza con Red mirando un combate de pokémon por televisión (que casualmente es muy similar a la intro del *Pokémon* original de Game Boy) hasta que su madre le avisa que el profesor Oak le ha llamado para que vaya a su laboratorio.

Tras encontrarse con el nieto de Oak (Green) el propio profesor les entrega a ambos una Pokédex, que servirá para guardar información de todos los pokémons que capturen, creando así la primera base de datos fiable en torno a ellos. Al parecer ese era el sueño de Oak, pero como es bastante mayor decide encargar esa misión a los dos chicos, tras regalarles un pokémon a cambio. Red elige a Charmander, mientras que Green se decanta por Squirtle.

No pasará mucho tiempo hasta que Red se dé cuenta que en realidad no sabe nada de pokémons, pues no solo le cuesta capturar algunos, sino que también pierde contra Green en un humillante combate. Afortunadamente un misterioso personaje le da unos cuantos consejos para que mejore, ese personaje resulta ser Brock, líder de un gimnasio pokémon, contra el que Red combatirá para conseguir su primera medalla de Gimnasio Pokémon. Gracias al combate contra Brock, Red aprenderá mucho sobre cómo enfrentarse a adversarios determinados y empezará a derrotar a los líderes de los gimnasios que se encuentre, así como a capturar una enorme variedad de pokémons.

Habiendo mejorado mucho, Red llega a Pueblo Lavanda, donde una malvada organización llamada Team Rocket ha tomado la Torre Pokémon (que se usa como cementerio de pokémons) como base de operaciones. Tras conocer a algunas personas del pueblo, se entera que el líder de la guardería de pokémons esta prisionero en la torre, de manera que va dispuesto a salvarle.



Green (quien tiene la habilidad de ir siempre un paso por delante de Red) ya se encuentra en la torre, decidido a liberar al pueblo del Team Rocket para llevarse la fama (y de paso fastidiar a Red) ignorando las historias que había oído sobre apariciones de fantasmas en dicho edificio. Lamentablemente para él, dichas apariciones resultan ser ciertas y provocan su huida y encuentro con Red. La colaboración entre ambos será vital para poder detener al Team Rocket, liberar al rehén y solucionar el misterio del fantasma anteriormente mencionado. Como compensación por esto, Red recibe un extraño regalo del cual desconoce su utilidad.

Tras continuar su viaje, Red vuelve a encontrarse con el Team Rocket, que esta vez está usando a pokémons salvajes en sus experimentos para poder conseguir crear la Master Ball (una Pokeball capaz de atrapar cualquier pokémon sin fallar) tras apoderarse de la empresa que la estaba diseñando. Nuestro protagonista se enfrentará al líder del Team Rocket, Giovanni, sin demasiada suerte, pues cae derrotado con mucha facilidad, sin embargo consigue que la organización abandone sus experimentos con pokémons y la búsqueda de la Master Ball.

Afortunadamente Red obtendrá su revancha y conseguirá derrotar a Giovanni en su propio gimnasio, provocando además, que abandone su vida delictiva. Hecho esto, Red dará por fin el paso final, irá a enfrentarse a los miembros de la Liga Pokémon para obtener el título definitivo, que se disputará con su antiguo compañero y rival, Green.

Y cuando parecía que todo ha acabado, la historia nos cuenta como Green ha descubierto un pokémon muy extraño que le derrotó y lo dejó herido, Red descubrirá que se trata de Mewtwo, un pokémon creado de manera artificial a partir del rarísimo pokémon conocido como Mew. El combate entre Red y Mewtwo acaba a favor del poderoso pokémon psíquico, pero en el último momento, el extraño regalo que recibió Red en Pueblo Lavanda hace efecto en su Charizard, transformándolo en una nueva Mega Evolucion de este, capaz de plantar cara al propio Mewtwo que termina pasando a formar parte de la colección de Red, obteniendo así los 150 pokémons conocidos.

Y tras todo esto, nuestro protagonista y su rival por fin terminan su aventura habiendo cumplido su misión de rellenar la Pokedex… bueno, no del todo, porque ¿Qué pasa con Mew? ¿Podrán Red o Green capturar al pokémon número 151? **FIN.**



Personajes principales:



Red: Un entusiasta de los pokémons que desconoce casi todo sobre ellos, y se verá con la obligación de aprender sobre la marcha, hasta conseguir superar todos los retos que encuentre. Esa es precisamente la representación de los jugadores del primer Pokémon, personas que estaban descubriendo un nuevo mundo, con nuevas reglas y que perdieron combates de la manera más tonta posible, para finalmente lograr hacerse un hueco en el Hall de la Fama de la Liga Pokémon.



Green/Blue: El nieto del profesor Oak es el rival del protagonista, interrumpirá su aventura constantemente y siempre aparecerá en los sitios antes que él. Y ese es precisamente el Green que muchos recordamos del videojuego, un personaje pesado y prepotente que nos retaba a pelear varias veces a lo largo de la aventura.

Conclusión:

Recuerdo que cuando empezó la fiebre Pokémon, estaba muy emocionado con la llegada del anime a España, cuando vi los primeros capítulos me sentí profundamente decepcionado, era consciente que el anime iba a tener muchas tonterías (para gustar a un público más amplio) y cambios en el desarrollo o historia (para poder alargar y variar el desarrollo) pero cada capítulo se me hacía más estúpido que el anterior, no veía la representación del espíritu del juego en ningún sitio y perdí el interés totalmente. Poco más tarde apareció la primera película, la vi por curiosidad y tampoco me gustó, en ese momento decidí no volver a ver nada relacionado con la franquicia, e incluso perdí el interés totalmente en los videojuegos (que seguían siendo buenos, pero ya no me atraían).

Cuando supe que se iba a hacer una serie basada en los primeros juegos me temí lo peor, pero al ver las primeras noticias que confirmaban a Red y Green, y que el desarrollo iba a basarse en lo sucedido en el juego decidí darle una oportunidad.

Ahora que he visto los cuatro capítulos puedo decir que esto era lo que yo esperaba hace más de quince años, cuando salieron *Pokémon Rojo* y *Azul* en España, así que voy a asumir que esto es "una disculpa" de Nintendo hacia los jugadores veteranos que se sintieron estafados por la serie original. Es una pena que hayamos tenido que esperar tanto para ver la historia del primer pokémon así, y que encima haya sido resumida rápidamente en cuatro episodios (visto lo visto, mejor así, por si acaso) pero desde luego, ha merecido la pena, pues no solo se respeta la idea original, si no que se regocija en ella, pues nos mostrará comentarios y situaciones idénticas a las del juego, llegando a verse en repetidas ocasiones el menú de guardar partida que aparecía en el *Pokémon* original y la pantalla de la Game Boy clásica en los créditos finales.

Sin embargo, soy consciente que esta serie es en realidad, una jugada de marketing bastante buena, pues meten una Mega Evolución (proveniente de los últimos *Pokémons* de 3DS) en la historia de *Pokémon Rojo/Azul/Verde.* Esa Mega Evolución es la conexión que trata de vender el nuevo juego a los jugadores veteranos que se hayan interesado por este anime, y para mí es la única pega, pues no pinta absolutamente nada en la historia original. Así pues, voy a decir que pese a ese detalle, *Pokemon Origins* me ha gustado y se la recomiendo a todos aquellos que disfrutaron de *Rojo/Verde/Azul* y luego se fueron alejando de la franquicia hasta ignorarla totalmente.

VALORACIÓN:

BUENA

Skullo





BARNEY CALHOUN



La intención de esta sección es hablar de personajes que eran secundarios y de alguna manera se volvieron lo suficientemente importantes como para protagonizar un juego.

El personaje que protagoniza la sección de este número es uno de los mejores ejemplos de ello, pues inicialmente ni siquiera era concebido como un personaje concreto, si no como un montón de personajes genéricos que tenían el mismo aspecto y comportamiento.

Como habréis adivinado por el nombre y la foto, ese personaje es Barney, del primer **Half-Life (1998)** uno de los pocos aliados activos que podíamos tener en aquella aventura. Barney, o mejor dicho, los Barneys, eran guardias de seguridad de Black Mesa cuando ocurrieron los sucesos de *Half-Life*. Ellos podían ayudarnos a atacar enemigos o acompañarnos en tramos concretos del juego, dependía de lo que les dijésemos, y en eso se puede resumir el papel de esta clase de personajes, cuyo única participación extra, era aparecer como personajes seleccionables en el multijugador (al igual que el resto de personajes usados en el juego).

Pese a ese modesto origen, Barney iba a protagonizar su propia aventura en breve, concretamente **Half-Life Blue Shift (2001)** que era un contenido extra que se iba a incluir en la versión de Dreamcast del juego. Como todos sabeis, esa versión no salió oficialmente, así que *Blue Shift* fue finalmente lanzado para PC.

Blue Shift nos narraba una historia que ocurría paralelamente a la que vivía Gordon Freeman en *Half-Life*, pero desde el punto de vista de Barney Calhoun, el guardia de seguridad.

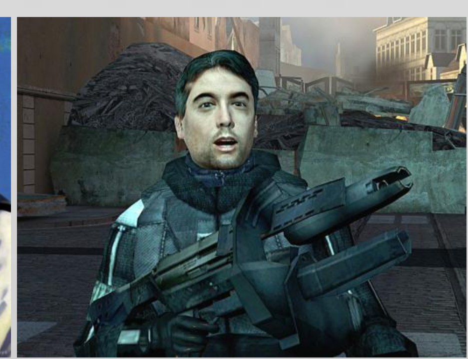
El juego empezaba con Barney intentando reparar un ascensor defectuoso en el mismo momento que Freeman falla con su experimento, provocando que el ascensor donde estaban Barney y dos científicos caiga hasta los laboratorios subterráneos de Black Mesa, siendo nuestra misión conseguir abandonar el complejo lo antes posible.




Uno de los Barneys de Half-Life



Half-Life: Blue Shift



Barney Calhoun en Half-Life 2

Tras su rol protagonista, habría que esperar unos años para ver como continuaba la historia de *Half-Life* y ver la evolución que sufriría Barney, pues en **Half-life 2 (2004)** se convierte en el líder de los rebeldes, demostrando que pese a su humilde origen, Barney Calhoun ya no era solo un guardia de seguridad, superando definitivamente la barrera entre personaje genérico y personaje individual.

Skullo



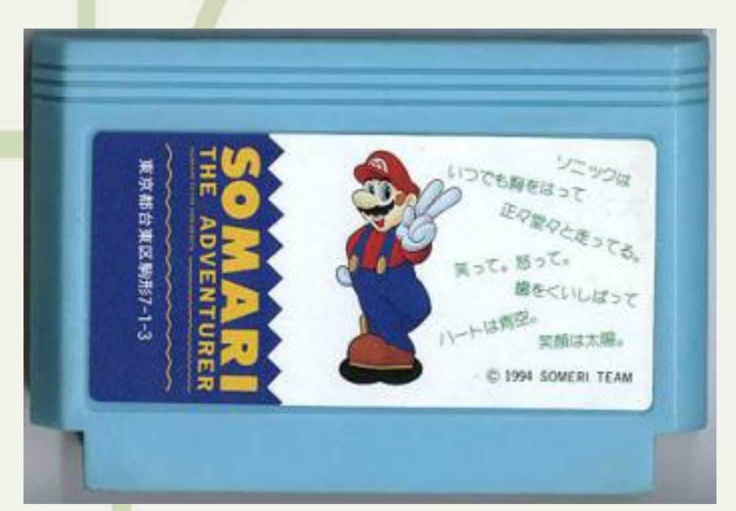

Retroinvaders
.com
blogs de retro-informatica


multitap.es

SOMARI



Uno o dos años antes de recibir el excelente port de Aladdin, Hummer Team no tuvo mejor idea que llevar a la consola de 8 bits de Nintend… Perdón, a las consolas piratas basadas en la Famicom de Nintendo, un port basado en el juego estrella de Sega MegaDrive. Pero no es tan simple como parece, este juego al igual que *Popeye 2: Travels of Persia* es extraño, extraño y extraño. Como bien dice el título se trata de "*Somari*" (título completo: *Somari The Adventurer*), lanzado a principios de 1994 por Hummer Team bajo el alias de "Someri Team", y publicado por Ge De Industry Co.



Como todo juego pirata este juego fue muy vendido en Rusia, parte de Asia, Europa del Este y como no, nuestros queridos países sudamericanos donde Nintendo no triunfó. Si viajamos a China en busca de este tesoro, teniendo en cuenta que a Mario se lo conoce muchas veces como "Mary" es probablemente que este juego también se le llame "Somarí" con la "I" acentuada.

Felicidad y bronca son los dos sentimientos más presentes en este port. Siendo honestos cualquiera que no tuviera momentáneamente acceso a la consola de Sega fue muy feliz al ver que en su consola de 8 bits podía jugar a *Sonic The Hedgehog*!!!... o algo similar. Lo más especial de Somari es que está directamente relacionado con Nintendo y Sega, 50% y 50%, así que los Chinos y Taiwaneses fueron los pioneros en unir a Mario y Sonic en un solo mundo, mucho antes de que viera la luz *Mario & Sonic En Los Juegos Olímpicos* para Nintendo Wii y DS. Pero no todo es como parece, la unión sólo consiste en tomar el mundo completo de uno de los juegos, y el protagonista del otro. La bronca que deben haber tenido los más fanáticos de Sega al ver esto...

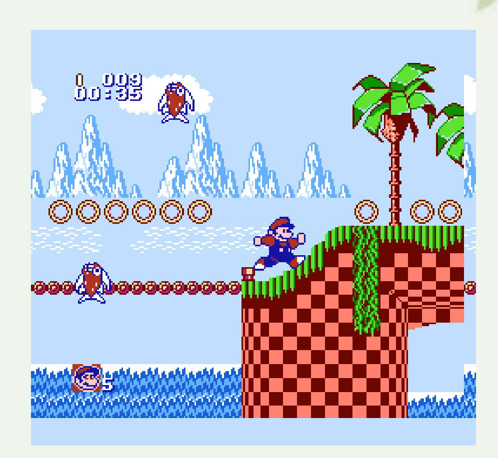
Mario: "-¿Qué diablos estoy haciendo en este mundo?"

Con una aventura desarrollada en el mundo de Sonic, Somari el aventurero es un fontanero italiano que… Vamos al grano, Mario el fontanero italiano que todo el mundo conoce, se ha perdido en sus tuberías de fontanería y termina atrapado en el mundo de Sonic sin saber qué está haciendo allí. El resto de la historia es igual que en *Sonic The Hedgehog*, un mundo lleno de animales robotizados creados por el Doctor Ivo Robotnik (Dr. Eggman o Dr. Mostachón) que quiere convertir a todos los animales en robots malvados. Entonces estamos ante el primer juego de Mario (sin contar *Mario is Missing* y *Mario's Time's Machine*) en donde nos tendremos que olvidar de rescatar una princesa, de King Koopa, de los Goombas, de las tuberías, de hongos, de estrellas, de monedas y todo lo que tenga que ver con el Mushroom Kingdom.

Empezando por los gráficos, el mundo de Sonic está muy bien creado para ser una consola de 8 bits, exceptuando a Mario o Somari que tiene unos movimientos algo extraños, los demás enemigos están muy bien logrados. Los paisajes tampoco se quedan atrás, si bien se trata de una imagen fija que se repite como en la mayoría de los juegos de 8 bits, sigue siendo igual de agradable para la vista, varios de estos gráficos en su mayoría se basan en la versión de Mega Drive pero hay excepciones como los fondos de Green Hill y del Special Stage que son de la versión de Master System. El punto más fuerte del apartado gráfico, para mi gusto se lo lleva la intro, la pantalla de título es lo más fiel posible solo que con Mario en pantalla, con el título de "Somari" y al principio que dice "Someri Team Presents". Si miramos con detalle, Mario lleva un traje sin mangas, y tiene un ojo oscuro y otro azul, en algo lo tenían que arruinar estos Taiwaneses. El Sprite de Mario es el de *Super Mario Bros 3* con algunas modificaciones, en especial en ese horrible movimiento que tiene. En general el Someri Team está aprobado por nosotros, pero de todos modos queridos fanáticos de Master System quédense tranquilos, Somari no puede hacer frente a la versión de Sonic para la consola de 8 Bits de Sega, el mejor port de 8 bits seguirá siendo el oficial de Sega para Master System.




Pantalla de presentación


El juego tiene muchos Bugs

En cuanto a la jugabilidad, los malos controles están presentes como siempre, pero tampoco representan un gran problema. Lo mejor es que los piratas añadieron la función de Spin Dash con el Botón B, algo que originalmente se introdujo en Sonic 2, juego lanzado en el año 1992. Lo más molesto es que si saltamos si antes movernos hacia adelante, obtenemos como resultado un salto corto que probablemente nos juegue más de una mala pasada (un problema que también se vio en *Aladdin*), probablemente uno de los defectos más grandes de ese juego, los controles son bastante complejos pero con el tiempo se dominan. La velocidad por suerte sigue presente, Somari es un juego rápido al igual que Sonic aunque desde ya que tiene sus limitaciones (¿Alguien dijo Blast Processing?), además debido al gran nivel de dificultad que presenta el juego es muy difícil conseguir una buena velocidad. Otro punto malo del juego es que al ser heridos por un enemigo en vez de perder todos los anillos que habíamos recolectado, Somari siempre perderá 3 anillos incluso también cuando llevemos uno solo, esto lamentablemente hace que sea muy difícil recolectar un total de 100 anillos que igual no sirve para nada, solo para sumar puntos, pero en varios casos la escasez de anillos se nos volverá un gran problema. El temporizador tampoco sirve para nada, sin tener en cuenta cuanto demoremos para completar un nivel siempre obtendremos 5000 puntos, esto no hará variar nuestra puntuación. La dificultad es muy elevada, es muy fácil irritarse y rendirse pero tampoco se lo puede considerar uno de esos juegos imposibles, sólo que el hecho de que sea algo irritante hace que

no tengamos ganas de seguir jugando hasta completarlo. Jefes, enemigos, items, anillos, en general es todo idéntico a *Sonic*, y en cuanto a los niveles si bien se toman prestado todos los elementos de cada zona, los diseños son totalmente nuevos, una vez más en algunos casos como en Green Hill son muy ridículos, nos podemos quedar atascados, por lo tanto no es un port 100% fiel al juego original, de hecho podríamos decir que es un juego totalmente diferente a *Sonic The Hedgehog* de MegaDrive solo que se basa en este. Este juego originó un motor de juego llamado Somari Engine que tiempo más tarde se usaría para desarrollar *Aladdin*.



¿Por qué pusieron a Mario?



Y ahora ¿Qué?

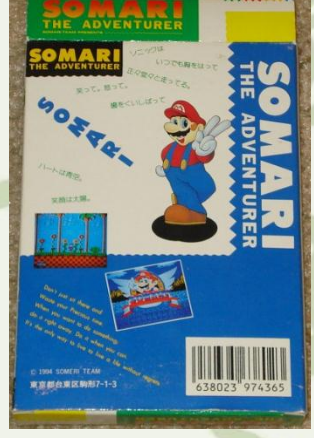
La música también es muy buena, por ahí se entremezcla con los sonidos de los anillos y solo sonarán los bajos, pero este siempre fue un problema que le ha pasado también a las grandes desarrolladoras como Capcom (*Darkwing Duck* por ejemplo), por lo tanto el Someri Team queda perdonado, el resultado en general es muy bueno, en este apartado tranquilamente se lo puede comparar con el Sonic de Sega Master System, de hecho la música del Special Stage es de la versión de Master System. Por supuesto que en cuanto al sonido también hay un motor creado por Hummer Team llamado Hummer Sound Engine que por alguna razón también pasó a llamarse Someri Sound Engine.

En definitiva, si no te molesta controlar a un plomero italiano en el mundo del erizo de Sega, y tienes siempre presente que es una conversión pirata de *Sonic The Hedgehog* de Sega MegaDrive, lo podrás considerar en tu pequeña lista de juegos piratas aceptables, Somari hace una muy buena adaptación de Sonic para la consola 8 bits de Nintendo.

Información y variantes

Si exploramos un poco en internet, hay algo de información sobre quién, cómo, cuándo y dónde se hizo este juego pero no hay certezas absolutas de que dicha información sea la correcta. Sí sabemos que fue Hummer Team quien hizo el juego bajo el nombre de "Someri Team" pero justamente no sabemos porque lo hizo bajo ese nombre, probablemente por miedo a que Sega los demandará, está es solo una pequeña conclusión personal. En cuanto al año sabemos que fue en 1994 porque muchos de los cartuchos de Somari llevan un CopyRight de ese año, incluso si vemos en la plaqueta del juego, veremos que en el PCB (Circuito impreso) algunos datan "January 1994" por lo que también podemos suponer que fue a principios de ese año que se lanzó el juego. Quien fue el jefe del equipo a cargo a esto se desconoce, en donde se podrá buscarlo si algún fan de Sega quiere asesinarlo, tampoco lo sabemos.







Copia original completa, con caja. **Parte trasera de la caja** **Carcasa alternativa, ¿será original?**

Los Taiwaneses hasta tuvieron el atrevimiento de registrar la marca Somari en 1994 bajo el nombre de "Sonimari" para luego sí, meses más tarde llamarse "Somari". Si quisieron fama con esto desde luego que lo lograron, hoy por hoy Somari es probablemente el juego pirata para Famicom más conocido de todos, en su tiempo supo tener bastantes reviews en revistas y programas de TV de Hong Kong y Rusia, y hoy por hoy en la red encontraremos bastantes reviews, aunque a diferencia de lo que hacemos en Bonus Stage, estas son muy críticas y sin el sentimiento y la experiencia de haberlo vivido en su época. Páginas internacionales muy conocidas como GamesRadar y GameSpy también se animaron a realizar sus propios reviews de este juego.





Versiones Alternativas de Somari con diferente carátula

Todo juego pirata tiene sus variantes, así como pudimos ver que *Aladdin* de Hummer Team puede ser *Aladdin*, *Aladdin 2*, *Aladdin 3*, *Aladdin 4* y *Popeye 2*, sumando todas las variantes de carátulas que existen, Somari no es para nada la excepción de estas maniobras de los chinos piratas (y taiwaneses). Los chinos fueron los primeros en prostituir a Mario, digo "primeros" porque me refiero a que lo hicieron un poco antes que Nintendo, ni siquiera hace falta preguntarse en qué diablos pensaban cuando pusieron a Mario en vez de a Sonic en este juego, pero como dije en números anteriores los piratas tienen una virtud muy grande: vender mucho con poco. Es por eso que Somari luego de su inmediato éxito por lo menos a nivel popular, incentivo a que los chinos empiecen a usar este juego para meter a Sonic en el mundo de los famiclones. Entonces pronto aparecieron diversos hacks con el sprite de Sonic, con títulos cambiados, con pantallas de presentación nuevas, etc. Entre dichas variantes podemos encontrar: *Sonic The Hedgehog, Sonic 3D Blast 5, Sonic and Knuckles 5, Sonic 5, Sonic 3D Blast 6, Family Kid, Doraemon*, y un hack muy trabajado llamado "*The Hummer*" , creado por ex miembros de Hummer Team. En números posteriores hablaremos de todos estos juegos, hay todo un universo por explorar en base a Somari. **NesBeer.**

ESPECIAL GODZILLA

por Skullo







ESPECIAL GODZILLA

En el Japón de los años 50, casi una década después de recibir los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki, se creó uno de los monstruos del cine más famosos de nuestra era: Godzilla.



Originariamente llamado Gojira (mezcla de Gorilla y Kizura –ballena, en japonés-) y fuertemente inspirado por *La Bestia de tiempos remotos/Beast from 20.000 Fathoms* se creó a este monstruo, que se usaría como "excusa" para poder hacer una película que mostrase como quedó Japón tras la Segunda Guerra Mundial. El éxito fue tan grande que ese personaje continuó protagonizando películas, llegando actualmente casi a la treintena. Esos films se suelen dividir en 3 etapas: Showa (la original, desde 1954 hasta 1975), Heisei (de 1985 a 1995) y Millenium (desde 1999 a 2004) además de contar con una película americana del año 1998, algunas películas canceladas y no-oficiales (como *Godzilla Vs. Wolfman*)

Actualmente se prepara una película nueva de Godzilla (que sería la segunda hecha por occidentales) por ese motivo he decidido dedicarle el especial al Rey de los Monstruos en este momento.

Si bien es cierto que esta revista trata de videojuegos, como habréis visto en otros especiales (como el de Turok, el de Jurassic Park, el de la Familia Addams o el de las Tortugas Ninja) tengo la costumbre de intentar explicar el origen y la evolución del personaje en quien se centra esta sección, especialmente cuando hay varias versiones distintas a lo largo de los años.

Por ese motivo este especial es bastante extenso, se podría decir que la parte que trata sobre las películas, los cómics y las series de Godzilla es más larga que la que trata sobre sus videojuegos (que también son un montón) pero bueno, espero que lo entendáis, ya que no todos los días escribo sobre un personaje que tiene 60 años de historia a sus espaldas.





Godzilla, King Ghidorah y Mothra, los monstruos más famosos de Toho



Haruo Nakajima, interpretando a Godzilla

Debido a la naturaleza de este especial, me voy a ver forzado a hacer referencias constantes a monstruos concretos, de manera que creo que es buena idea hacer una especie de bestiario de los Kaijus (monstruos) más habituales en las películas de Godzilla. Ya que puede que a la mayoría de personas que lean estas líneas los nombres como Ebirah, Gigan, Megalon o Biollante no le suenen demasiado.

BESTIARIO DE TOHO

ANGUIRUS

Otros nombres: Angurus, Angilas



Primera aparición:
1955 - *Godzilla Contraataca*
Otras apariciones:
1968 -*Invasión Extraterrestre/Destroy All Monsters*
1972 – *Galien el monstruo de las Galaxias/Godzilla vs Gigan*
1974 – *Godzilla vs Mechagodzilla*
2004 – *Godzilla Final Wars*

Anguirus es un monstruo de aspecto similar al de un Ankylosaurus que suele atacar con sus mandíbulas y lanzándose contra sus enemigos para golpearles con su caparazón lleno de pinchos. Pasó de ser el primer monstruo en enfrentarse a Godzilla a convertirse en uno de sus aliados.

BARAGON



Primera aparición:
1965 - *Frankenstein Conquers the World*
Otras apariciones:
1968 – *Invasión Extraterrestre/Destroy All Monsters*
2001 - *GMK: Giant Monsters All Out Attack*



Baragon es un dinosaurio con la habilidad de agujerear la tierra. Pese a que su origen se remonta a una película ajena a la franquicia de Godzilla, se volvió un monstruo bastante popular. El traje de Baragon fue reutilizado para crear diversos monstruos en producciones ajenas a la serie de Godzilla y eso impidió que su participación en *Destroy All Monsters* fuese mayor. Tras eso Baragon quedó fuera de *Godzilla vs Mechagodzilla* (1974) al ser sustituido por Anguirus, pero finalmente tuvo su momento de gloria en el año 2001, siendo uno de los monstruos que se enfrentaban a Godzilla en *GMK*.



BATTRA

Primera aparición:
1992 - *Godzilla VS Mothra: Battle for the Earth*

Battra es una especie de monstruo mariposa (o polilla) similar a Mothra, llegando incluso a pasar por un estado de larva como la citada polilla gigante antes de mostrar su forma final. Battra se podría catalogar como la versión malvada de Mothra, aunque ambas terminen colaborando si la situación lo requiere.

BIOLLANTE

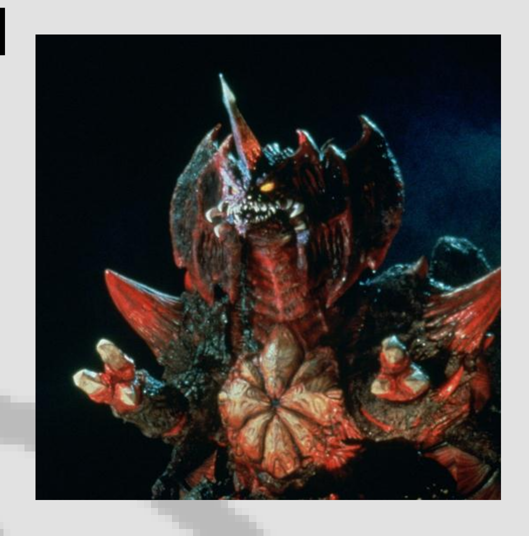


Primera aparición:
1989 – *Godzilla Vs Biollante*

Biollante es un monstruo creado de manera involuntaria en un laboratorio donde, tras un accidente, se mezcló el ADN de Godzilla con el de unas cuantas rosas y la hija del científico que llevaba a cabo los estudios de dicho laboratorio.

Biollante es uno de los monstruos más grandes y poderosos que han aparecido la serie de Godzilla, lamentablemente no ha vuelto a aparecer en ninguna otra película de la saga.

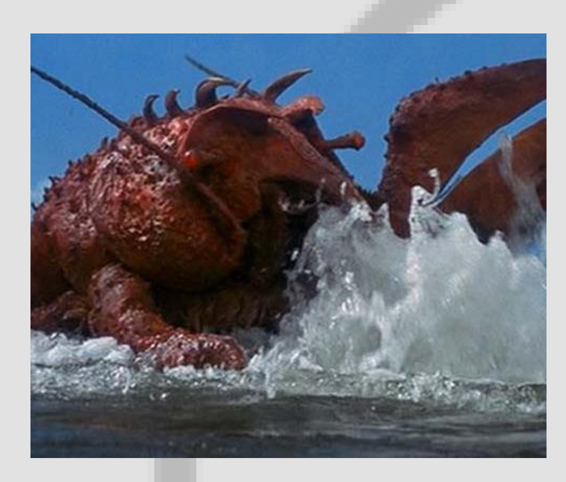
DESTOROYAH



Primera aparición:
1995 - *Godzilla Vs. Destoroyah*

El origen de Destoroyah se encuentra en el arma que usó el Dr. Serizawa para vencer a Godzilla (el Destructor de Oxígeno) ya que al parecer, una especie de cangrejos resultó afectada por el incidente, creándose un enjambre de cangrejos gigantes que terminarían formándose para crear a Destoroyah.

Godzilla Vs. Destoroyah fue la película elegida para despedir al saurio radiactivo del cine hasta nuevo aviso, por eso se hizo tanto hincapié en tratar de relacionar esa película con la primera de todas.



EBIRAH

Otros nombres: Sea Monster
Primera aparición:
1966- *Los monstruos del mar*
Otras apariciones:
1969 – *La isla de los monstruos/Godzilla Revenge*
2004 – *Godzilla Final Wars*

Ebirah es una langosta gigante que es utilizada por una organización criminal llamada *Red Bamboo* para mantener a las personas alejadas de la isla donde tienen su base.
Tras su primera aparición, solo volvió a tener un papel destacable en *Godzilla Final Wars*.

GABARA



Primera aparición:
1969 – *La isla de los Monstruos/Godzilla Revenge*

Gabara es un monstruo imaginario que representa los temores de Minilla (el hijo de Godzilla) en referencia a los temores Ichiro, el niño protagonista de *La Isla de los monstruos*.

Debido a la mala recepción de su película de origen, no creo que volvamos a ver a este monstruo en un film de Godzilla.



GARGANTUAS

Otros nombres: Simios gigantes, Frankensteins

Primera aparición:
1966- *La batalla de los simios gigantes/ War of Gargantuas*
Otras apariciones:
2002- *Godzilla Vs. Mechagodzilla*

Las Gargantuas son en realidad dos simios gigantes provenientes de una serie de experimentos (que teóricamente tienen que ver con la película *Frankenstein Conquers the World*). El simio marrón se llama Sanda y el verde Gaira, pese a que son "hermanos" son totalmente distintos, siendo Sanda bastante bondadoso y Gaira un ser totalmente malvado.
Estos simios no aparecen directamente en las películas de Godzilla, pero se hace referencia a ellos en *Godzilla Vs Mechagodzilla* (2002)



GIGAN

Otros nombres: Galien, Gorgo

Primera aparición:
1972- *Galien el monstruo de las Galaxias/Godzilla vs Gigan*
Otras apariciones:
1973 – *Gorgo y Superman se citan en Tokio/Godzilla vs. Megalon*
2004 – *Godzilla Final Wars*

Gigan es uno de los muchos monstruos espaciales que aparecen en las películas de Godzilla.

Su extraño aspecto lo hace totalmente inconfundible, aunque en sus combates deja claro que las garras y la sierra de su vientre no son de adorno.

GODZILLA



Otros nombres: Gojira, Gigantis

Primera aparición:
1954 – *Japón bajo el terror del monstruo (Godzilla)*
Otras apariciones:
Toda la saga Godzilla

Godzilla, un ser creado por la radiactividad de las bombas atómicas, es el responsable de la constante destrucción de Japón en los primeros films, aunque a lo largo de los 60 años y las múltiples interpretaciones del personaje le hemos visto convertirse en un defensor de la tierra, en un personaje neutral que solo pelea para acabar con otros monstruos, en un monstruo obsesionado con destruir las fuentes energéticas humanas y muchas cosas más.



GODZILLA JR

Otros nombres: Baby Godzilla

Primera aparición:
1993 – *Godzilla vs Mechagodzilla*
Otras apariciones:
1994 - *Godzilla vs Space Godzilla*
1995 - *Godzilla vs Destoroyah*

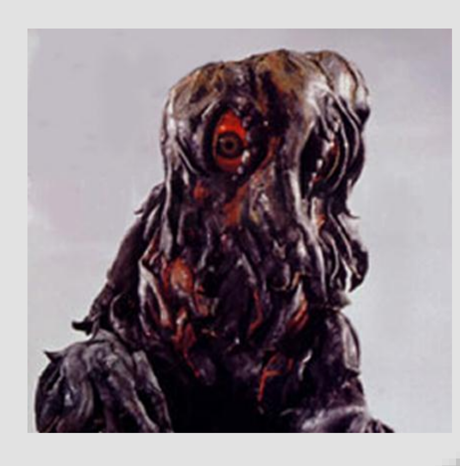
Godzilla jr es la cría de Godzilla en la etapa Heisei. Es capturado por los científicos para estudiar su cuerpo y así poder hacer armas más efectivas contra Godzilla. En *Godzilla Vs. Destoroyah* lo vemos en una etapa más adulta, teniendo un aspecto muy similar al de Godzilla.

GOROSAURUS



Primera aparición:
1967- *King Kong Escapes*
Otras apariciones:
1968 – *Invasion Extraterrestre/Destroy All Monsters*

Gorosaurus es un dinosaurio gigante que se enfrentó a King Kong en King Kong Escapes. Posteriormente se le volvió a ver en Destroy All Monsters atacando el Arco del Triunfo de París. Como curiosidad decir que esa escena iba a ser protagonizada por Baragon, pero al final la hicieron con Gorosaurus (motivo por el cual sale desde un agujero del suelo, como haría el propio Baragon)



HEDORAH

Otros nombres: Smog Monster

Primera aparición:
1971 – *Hedorah, la burbuja toxica/Godzilla vs Hedorah*
Otras apariciones:
2004 – *Godzilla Final Wars*

Hedorah es un monstruo que se alimenta de la contaminación, entre sus habilidades está el adaptarse al medio (volviéndose acuático, terrestre o volador según sus necesidades) absorber contaminación para fortalecerse y segregar sustancias ácidas y tóxicas para matar a sus víctimas.

JET JAGUAR

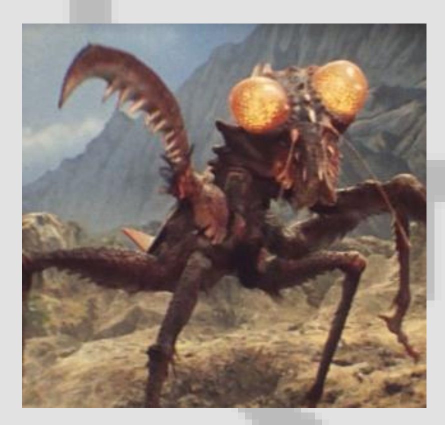
Otros nombres: Superman



Primera aparición:
1973 – *Gorgo y Superman se citan en Tokio (Godzilla Vs. Megalon)*

Jet Jaguar es un personaje creado por fans para un concurso de Japón, inicialmente iba a protagonizar la pelicula Jet Jaguar Vs. Megalon, pero al final quedó como un secundario en la película de Godzilla.

Jet Jaguar puede volverse gigante, volar, disparar rayos y domina el arte de la lucha cuerpo a cuerpo, convirtiéndose en un poderoso aliado de Godzilla. Aunque no volvió a salir en ningún film de Godzilla, en la serie de televisión *Godzilla Island*, aparecieron diferentes versiones de este personaje.



KAMAKIRAS

Otros nombres: Gimantis

Primera aparición:
1967 - *Son of Godzilla*
Otras apariciones:
1968 - *Invasión Extraterrestre/Destroy All Monsters*
1969 - *La isla de los monstruos/Godzilla's Revenge*
2004 – *Godzilla Final Wars*

Estas mantis gigantes aparecieron en *Son of Godzilla* tratando de matar a Minilla, tras eso las pudimos ver en algunas películas más, casi siempre en gran número.

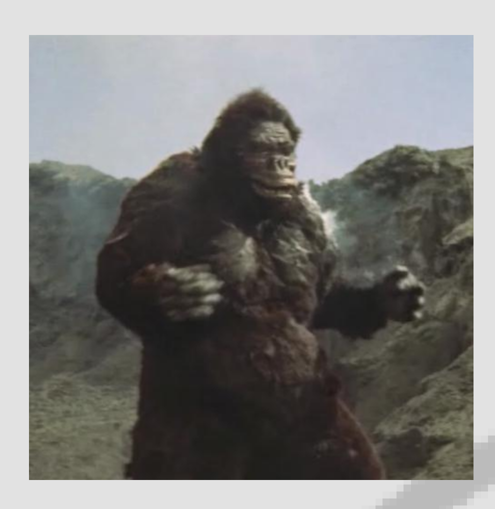
KING GHIDORAH

Otros nombres: Monster Zero



Primera aparición:
1964 – *Ghidorah, el dragón de tres cabezas*
Otras apariciones:
1965 – *Los monstruos invaden la tierra/ Godzilla Vs Monster Zero*
1968 – *Invasion Extraterrestre/Destroy All Monsters*
1972 – *Galien el monstruo de las Galaxias/Godzilla vs Gigan*
1991 – *Godzilla Vs. King Ghidorah*
2001 – *GMK Giant Monsters All Out Attack*

Ghidorah es un monstruo tremendamente peligroso que ha sembrado el caos en muchos planetas. Tal es su poder que Godzilla tuvo que unir fuerzas con otros monstruos para poder vencerle en más de una ocasión.
King Ghidorah es uno de los monstruos más populares de Toho, saliendo no solo en películas de Godzilla, sino también en las de Mothra.



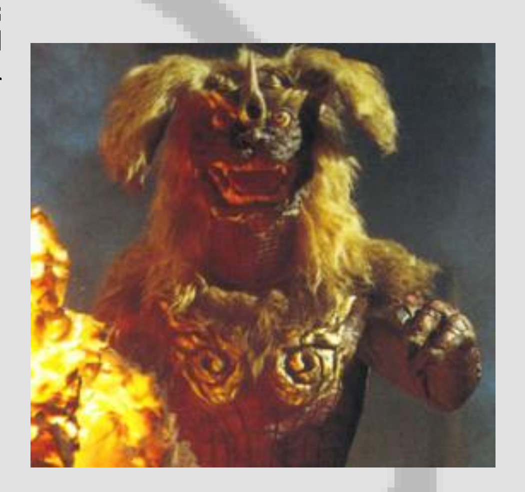
KING KONG

Primera aparición:
1933 – *King Kong (original)*
1962 – *King Kong Vs. Godzilla (Kong japonés)*
Otras apariciones:
1968 - *King Kong Escapes*

Todo el mundo conoce a King Kong, el gorila gigante que murió tras ser abatido en el Empire State Building. Sin embargo en las películas de Toho tenemos la versión Kaiju de Kong, mucho más grande y con la habilidad de hacerse más poderoso absorbiendo energía eléctrica.
Tras *King Kong Vs. Godzilla*, tuvo su propia película (*King Kong Escapes*) donde se enfrentaba a un Kong robótico (*Mechanikong*) y también iba a protagonizar otro film que terminó convirtiéndose en *Godzilla Vs. Ebirah*.

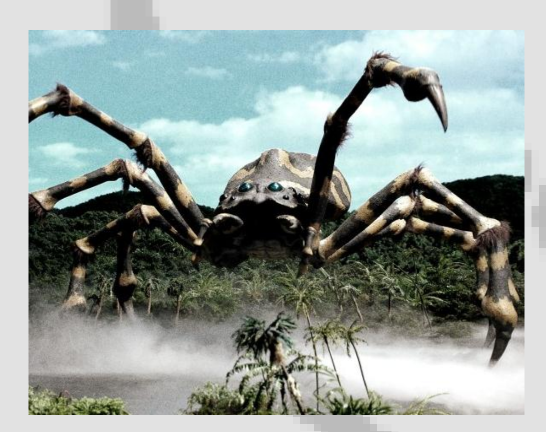
KING SEESAR

Otros nombres: King Caesar



Primera aparición:
1974 – *Gorgo y Superman se citan en Tokio (Godzilla Vs. Megalon)*
Otras apariciones:
2004 – *Godzilla Final Wars*

King Seesar es un monstruo espíritu protector de la tierra, concretamente de Okinawa en Japón. Su diseño está basado en una criatura mitológica llamada Shisa.
Tras la destrucción provocada por Mechagodzilla despierta para salvar la tierra junto con Godzilla, mostrando su velocidad y fuerza, asi como su habilidad para devolver los rayos que le lanzan sus enemigos.



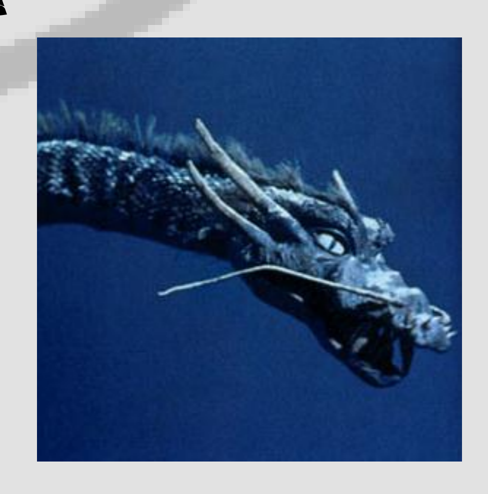
KUMONGA

Otros nombres: Spiga
Primera aparición:
1967 - *Son of Godzilla*
Otras apariciones:
1968 - *Invasión Extraterrestre/Destroy All Monsters*
1969 - *La isla de los monstruos/Godzilla's Revenge*
2004 – *Godzilla Final Wars*

Kumonga es un tipo de araña gigante con la habilidad de atrapar a sus enemigos en sus poderosas telarañas.

MANDA

Primera aparición:
1963- *Agente 04 del imperio sumergido/ Atragon*
Otras apariciones:
1968 – *Invasion Extraterrestre/Destroy All Monsters*
2004 – *Godzilla Final Wars*



Manda es una serpiente gigante que protege el imperio sumergido de Mu, que intenta conquistar la tierra. El Submarino atómico Atragon (también llamado Gotengo) será el encargado de evitar esa catástrofe.

Manda solo ha aparecido en dos películas de Godzilla, primero en *Destroy All Monsters* (donde se cambió el diseño de su cabeza) y luego en *Godzilla Final Wars* donde también reaparecería el submarino Gotengo.



MECHAGODZILLA (Showa)

Otros nombres: Cibergodzilla
Primera aparición:
1974 – *Cibergodzilla máquina de destrucción/ Godzilla Vs. Mechagodzilla*
Otras apariciones:
1975 – *Terror of Mechagodzilla*

Mechagodzilla es la versión robótica de Godzilla, ha sido reutilizado en las tres etapas del personaje, cada una con un origen distinto.

El Mechagodzilla original está controlado por extraterrestres y demuestra ser uno de los personajes más poderosos de toda la saga, debido a su resistente cuerpo (hecho de Titanio espacial) y su gran cantidad de armas y recursos para el combate.

MECHAGODZILLA (Heisei)



Primera aparición:
1993 – *Godzilla Vs. Mechagodzilla*

Segunda versión de Mechagodzilla, esta vez pilotado por humanos y creado con la tecnología proveniente de los restos de Mecha King Ghidorah.

En combate posee un amplio arsenal de armas pensadas específicamente para eliminar a Godzilla, y además puede combinarse con el vehículo espacial Garuda (que se le acopla en la espalda) para convertirse en Super Mecha Godzilla.



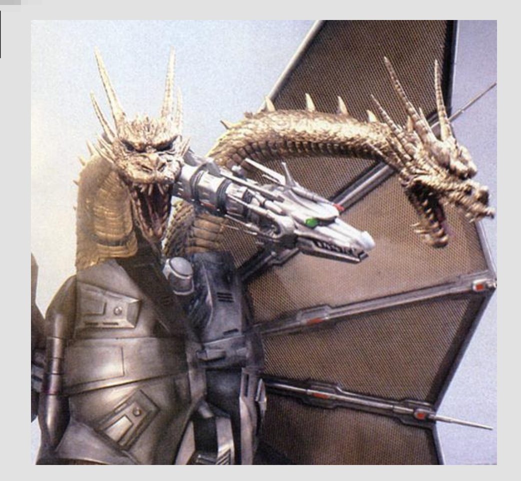
MECHAGODZILLA (Millenium)

Otros nombres: Kiryu
Primera aparición:
2002 – *Godzilla Against Mechagodzilla*
Otras apariciones:
2003 – *Godzilla Tokyo S.O.S.*

Tercer Mechagodzilla, una vez más controlado por los humanos, pero esta vez creado a partir del esqueleto del Godzilla original, muerto por el Destructor de Oxígeno en 1954.

Generalmente conocido como Kiryu, esta versión es más ágil peleando y al igual que las anteriores posee un amplio arsenal, incluyendo el *Absolute Zero Cannon* que congela y destruye a los enemigos.

MECHA KING GHIDORAH



Primera aparición:
1991 – Godzilla Vs. King Ghidorah

Cuando Godzilla se encontró con King Ghidorah en la etapa Heisei, tuvo lugar un enfrentamiento encarnizado en el que el dragón tricéfalo perdió algo más que el combate.

Afortunadamente, gracias a la tecnología del futuro, Ghidorah fue reconstruido dando lugar a esta nueva versión del monstruo. Esta tecnología fue posteriormente usada para la creación de Mechagodzilla (Heisei) y M.O.G.U.E.R.A.

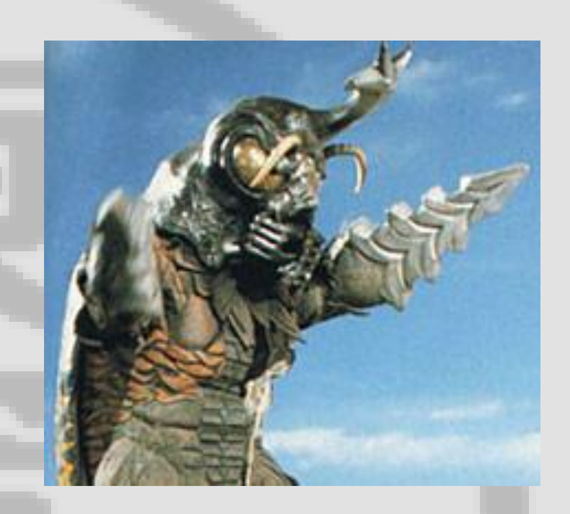


MEGAGUIRUS

Primera aparición:
2000 – *Godzilla Vs. Megaguirus*

En Godzilla Vs Megaguirus inventan un arma que crea agujeros negros, con la intención de matar asi a Godzilla. Ese mismo arma hará que aparezcan una serie de insectos llamados Meganulas (originarios de la película Rodan/Los hijos del volcán de 1956) que atacarán a Godzilla para robarle su energía, que posteriormente depositarán en su reina, la libélula gigante Megaguirus.

MEGALON



Primera aparición:
1973 – *Gorgo y Superman se citan en Tokio (Godzilla Vs. Megalon)*

Cansados de soportar a los humanos de la superficie, la raza subterránea del Reino de Seatopia libera a Megalon, un insecto gigante que irá a arrasar Japón.

Además de su habilidad para perforar el suelo, y sus brazos taladro, Megalon puede lanzar rayos por su cornamenta y unas bolas explosivas por su boca.

MINILLA

Otros nombres: Minya

Primera aparición:
1967 - *Son of Godzilla*
Otras apariciones:
1968 - *Invasión Extraterrestre/Destroy All Monsters*
1969 - *La isla de los monstruos/Godzilla's Revenge*
2004 – *Godzilla Final Wars*

Minilla es el hijo de Godzilla en la etapa Showa.
Al contrario que su padre, Minilla es un monstruo afable y tranquilo, comunicativo con los humanos y bondadoso.
En *Godzilla Final Wars* se recupera el personaje, volviéndolo una vez más un monstruo amistoso y bueno con los humanos.

MOGUERA

Otros nombres: M.O.G.U.E.R.A.



Primera aparición:
1957- *The Mysterians*
Otras apariciones:
1994 - *Godzilla vs Space Godzilla*

Moguera es un robot gigante al servicio de los Mysterians, unos extraterrestres que pretenden dominar la tierra.

Este personaje fue recuperado en *Godzilla vs Space Godzilla*, como un sustituto del destruido Mechagodzilla, controlado por los humanos y bajo el nombre M.O.G.U.E.R.A. (*Mobile Operation Godzilla Universal Expert Robot Aero-type*)



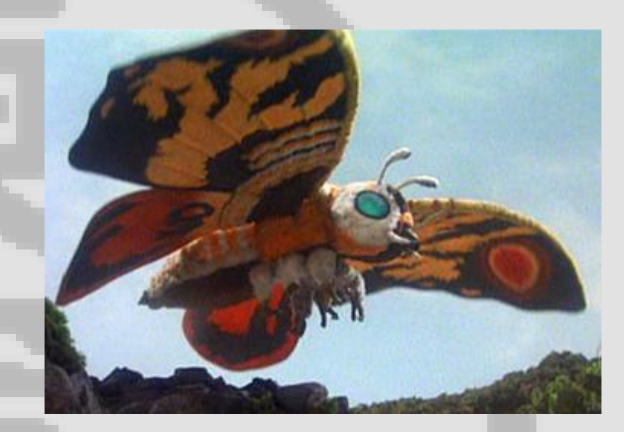
MONSTER X

Primera aparición:
2004 – *Godzilla Final Wars*

Monster X es el monstruo final de la película Godzilla Final Wars, llega a la tierra en un asteroide, como último recurso para que los Xilians dominen el planeta.
Su diseño es bastante atípico dentro del estándar de monstruos de Toho (siendo más similar a un monstruo de los *Power Rangers*) posteriormente el personaje se transforma en una versión cuadrúpeda y más poderosa de King Ghidorah, llamado Kaiser Ghidorah.

MOTHRA

Otros nombres: Mosura



Primera aparición:
1961 – *Mothra*
Otras apariciones:
1964 – *Ghidorah, el dragón de tres cabezas*
1968 – *Invasion Extraterrestre/Destroy All Monsters*
1992 – *Godzilla VS Mothra: Battle for the Earth*
2001 – *GMK Giant Monsters All Out Attack*
2003 – *Godzilla: Tokyo S.O.S.*
2004 – *Godzilla Final Wars*

Mothra es un monstruo de aspecto similar al de una polilla o mariposa gigante, aunque muchas veces aparece en los films en su forma de larva. Pese a que en algunas ocasiones ha provocado destrozos (generalmente porque alguien decide robar sus hadas) Mothra es un monstruo defensor de la tierra.
Ademas de aparecer en las películas de Godzilla, Mothra tiene sus propios films, donde vemos diferentes variantes de este monstruo.



ORGA

Primera aparición:
1999 – *Godzilla 2000*

Orga es un organismo extraterrestre que se encontraba bajo el fondo del mar dentro de un meteorito hasta que fue liberado por los humanos.

Una vez libre, su verdadera forma combatió contra Godzilla, absorbiendo propiedades del Rey de los Monstruos para hacerse más poderoso, de hecho, Orga literalmente intentó comerse a Godzilla aunque el resultado no fue demasiado satisfactorio.

RODAN

Otros nombres: Radon



Primera aparición:
1956 – *Los hijos del volcán/Rodan*
Otras apariciones:
1964 – *Ghidorah, el dragón de tres cabezas*
1965 – *Los monstruos invaden la tierra/ Godzilla Vs Monste Zero*
1968 – *Invasión Extraterrestre/Destroy All Monsters*
1993 – *Godzilla vs Mechagodzilla*
2004 – *Godzilla Final Wars*

Rodan es una especie de pteranodon gigante que tiene su origen en una película propia, pero que posteriormente fue añadido a las películas de Godzilla como personaje secundario.



SPACE GODZILLA

Primera aparición:
1994 – *Godzilla Vs. Space Godzilla*

De alguna manera, las células de Godzilla llegaron al espacio (posiblemente por culpa de Mothra o Biollante) y fueron absorbidas por un agujero negro, pasando por un extraño proceso que dio como resultado la creación de este monstruo.
Además de las habilidades de Godzilla, este monstruo puede volar y hacerse más fuerte usando la energía que generan los cristales que él mismo crea, volviéndose un adversario terrible para Godzilla.

TITANOSAURUS



Primera aparición:
1975 – *Terror of Mechagodzilla*

Titanosaurus es un dinosaurio que ha permanecido oculto en el fondo del mar durante muchísimo tiempo. Sin embargo el profesor Mafune consigue dar con él y controlarlo mentalmente.

Eso provoca que Titanosaurus y Mechagodzilla se alíen para vencer al Rey de los monstruos en la última película de la etapa Showa.

VARAN



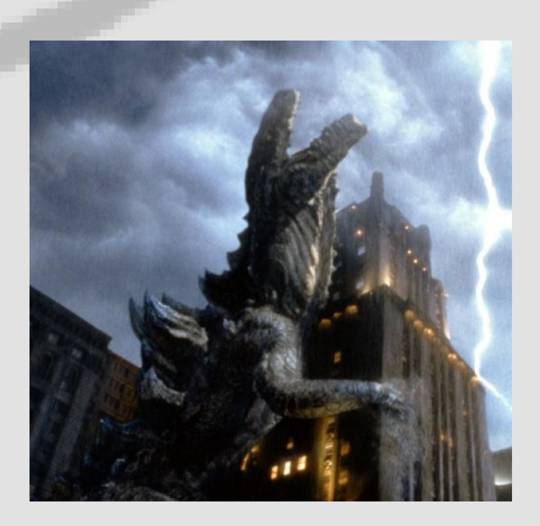
Primera aparición:
1958 – *Varan the Unbelievable*
Otras apariciones:
1968 - *Invasión Extraterrestre/Destroy All Monsters*

Al igual que Mothra y Rodan, Varan tiene su origen en un film propio ajeno a la franquicia de Godzilla. Esa película estaba pensada para la televisión occidental, pero al final terminó apareciendo en cines, primero en Japón y luego en occidente, con bastantes modificaciones.

Varan ha tenido una participación excesivamente pequeña en la historia de Godzilla, ya que en *Destroy All Monsters* apenas aparece en un par de escenas andando o volando y no toma parte en la batalla final.

ZILLA

Otros nombres: Godzilla



Primera aparición:
1998 – *Godzilla*
Otras apariciones:
2004 – *Godzilla Final Wars*

Zilla es el nombre por el cual se suele llamar actualmente a la versión americana de Godzilla que se creó para el film de 1998.

Este Godzilla es mucho más ligero, pequeño y ágil que su versión japonesa, además de ser más débil y no contar con aliento atómico. Es capaz de poner un alto número de huevos de los cuales saldrán sus crías, los *Babyzillas*.

Al ser el rediseño americano de Godzilla, este monstruo había sido ignorado en las películas japonesas (como mucho se hacía alguna mención a modo de mofa) hasta que en *Godzilla Final Wars* se enfrenta contra el Godzilla original, en un combate excesivamente corto.

PELICULAS DE GODZILLA

Presentados los monstruos, empezaré a hablar de la historia de Godzilla desde su origen: el cine. Como he mencionado al principio del especial, Godzilla cuenta con muchas películas divididas en 3 etapas distintas, que se suelen conocer como Showa, Heisei y Milenium, además de la película americana Godzilla 98 y la nueva que saldrá este año (y quizás ya haya sido estrenada cuando leáis este especial).

ETAPA SHOWA (1954-1975)

En esta etapa podemos ver una evolución forzada del personaje, las primeras películas son serias y se podrían englobar en el género del terror o drama, mientras que las siguientes ya empiezan a volverse películas más familiares, para terminar acabando en películas infantiles. Muchos directores pasan por esta etapa, pero es Ishiro Honda el responsable de la mayoría de películas, donde suele contar con Eiji Tsurubaya al cargo de los efectos especiales y con Akira Ifukube a cargo de la banda sonora.

En esta etapa muchas películas fueron modificadas y estrenadas en occidente con diferentes nombres, algunos de ellos muy engañosos (por ejemplo, en Alemania muchas películas de Godzilla se renombraron con Frankenstein en el título para atraer al público). Para que no haya confusión pondré el título español y debajo el americano y el japonés.

1954 – JAPÓN BAJO EL TERROR DEL MONSTRUO (Godzilla) dirigida por Ishiro Honda

Título Americano: Godzilla, King of the Monsters
Título Japonés: Gojira

La primera película comienza mostrándonos un Japón que ha sido arrasado por algo, no se sabe muy bien qué. La radiación de los lugares afectados provoca tantas víctimas como el propio suceso y la población está totalmente consternada. Los científicos empiezan a buscar una explicación, que resultará más evidente cuando un gigantesco ser haga aparición para volver a atacar Japón. Ese monstruo resulta ser una criatura marina prehistórica que fue mutada por la radiación. Cuando el ejército trate de destruirlo, se darán cuenta de que es prácticamente imposible dañarlo. Ante este panorama, el Dr. Serizawa usará un arma que había mantenido en secreto para intentar vencer al monstruo.

Esta película es considerada una de las mejores de toda la saga, principalmente por su seriedad y por ser el origen del monstruo. Cabe destacar que pese a que la moda por aquella época era usar Stop-Motion para hacer a los monstruos gigantes en Toho prefirieron usar disfraces y maquetas, algo que marcaría no solo a la saga de Godzilla, sino también al género que creció con fuerza tras él, el Kaiju Eiga (películas de monstruos).



La versión americana de esta película fue editada quitando algunas escenas más dramáticas y añadiendo nuevas donde aparecía un personaje interpretado por Raymon Burr cambiando ligeramente el enfoque de la película.

1955- GODZILLA CONTRAATACA dirigida por Motoyoshi Oda

Título americano: Godzilla Raids Again y Gigantis the Fire Monster
Título Japonés: Gojira no Gyakushū

Tras el éxito de la primera película, Toho se apresuró a hacer una continuación, mucho más centrada en escenas de monstruos que en el terror o en la crítica hacia las bombas atómicas. Esta película inicia un cambio radical en la saga, pues por primera vez veremos a Godzilla pelear contra otro monstruo (Anguirus), haciendo que a película se centra básicamente en como Osaka es atacada por ambos monstruos en lo que parece ser una lucha territorial.

Este film iba a llegar a occidente totalmente modificado, usando a Godzilla y Anguirus como si fuesen dos dinosaurios que han aparecido en la ciudad renombrando la película como *The Volcano Monsters* y añadiendo muchas escenas nuevas. Sin embargo la película terminó llegando sin todos esos cambios, pero con algunas modificaciones y bajo el nombre *Gigantis The Fire Monster* y *Godzilla Raids Again*, título por el cual se suele conocer a la película.

1962- KING KONG VS GODZILLA dirigida por Ishiro Honda.



El título de esta película lo dice todo, juntar al monstruo gigante más famoso de América con el monstruo gigante más famoso de Japón y dejar que se maten en la primera película a color de ambos, es algo tan como curioso y lucrativo. Sin embargo esta película no fue pensada así de primeras, antes que se escribiera este guion se desecharon ideas de películas que estaban relacionadas con simios o un monstruo de Frankenstein gigante (ideas que terminaron convirtiéndose en las películas *La Batalla de los Simios Gigantes/War of Gargantuas* y en *Frankenstein Conquers the World*).

En esta película se repite la idea de King Kong (encuentran un gorila gigante y se lo llevan a la civilización) con el añadido de que al aparecer Godzilla, ambos monstruos tendrán un combate encarnizado. Para que el combate tuviese algo de sentido (pues Godzilla es muchísimo más grande que Kong) se creó un King Kong un tanto particular, de tamaño similar al de Godzilla, y con la habilidad de volverse más fuerte cuando recibe descargas eléctricas (imagino que esto tendrá que ver con Frankenstein) y con uno de los peores disfraces que he visto en una película de monstruos. Pese a que el director vuelve a ser Ishiro Honda, la película es extremadamente cómica, no queda casi nada de la seriedad de la primera película de Godzilla y el combate entre los dos monstruos tiene momentos absolutamente ridículos e hilarantes. Esta película también creó un mito que ha perdurado hasta el día de hoy: En su día corría el rumor de que la película poseía dos finales, uno para la versión japonesa (donde ganaba Godzilla) y otro para la versión americana (donde ganaba Kong). Esto esta desmentido, ambas películas tienen el mismo final (yo mismo he visto las dos versiones) pero por algún motivo es un rumor que se resiste a desaparecer (aunque a día de hoy, con internet es muy fácil encontrar ambas versiones y comprobar si es verdad).

1964 – GODZILLA CONTRA LOS MONSTRUOS (Mothra VS Godzilla) dirigida por Ishiro Honda

Título americano: Godzilla VS The Thing
Título japonés: Mosura Tai Gojira



Tras el éxito de *King Kong Vs Godzilla*, Toho decide usar otro monstruo famoso como rival para Godzilla. Esta vez el monstruo seria Mothra, la polilla gigante que ya había protagonizado su propia película unos años antes. En términos generales, la película continua el estilo de King Kong Vs Godzilla, pero con un resultado muy superior, siendo mucho más disfrutable y recomendable que la anterior y llegando a tener algunos momentos memorables en sus batallas y escenas de destrucción.

1964- GHIDORAH, EL DRAGÓN DE TRES CABEZAS dirigida por Ishiro Honda

Título americano: Ghidorah, the Three-Headed Monster
Título japonés: San Daikaijū: Chikyū Saidai no Kessen

Esta película se puede considerar un punto clave en la saga de Godzilla por dos motivos: El primero, la aparición de King Ghidorah, el enemigo más recurrente y popular de Godzilla. El segundo, en esta película es cuando por primera vez Godzilla toma el papel de héroe, salvando a la tierra de un mal mayor.

Además, se recupera a Rodan, el dinosaurio/pájaro prehistórico que ya había protagonizado su propio film en 1956. Este añadido hace que la película se convierta en una auténtica “*Monster Mash*” en la cual los tres monstruos “benefactores” se alían contra el malvado Ghidorah tras una cómica discusión entre ellos, que nos recuerda que la esencia del Godzilla de 1954 se ha perdido para siempre.

1965 – LOS MONSTRUOS INVADEN LA TIERRA por Ishiro Honda

Título americano: Invasion of the Astro-Monster, Monster Zero y Godzilla vs Monster Zero
Título japonés: Kaijū Daisensō



Esta película empieza con unos astronautas que exploran el planeta X (o Satélite X, según la versión que veáis). Al hacerlo descubren que hay una civilización (los X-iens) que viven bajo tierra debido a que hay un monstruo (al que llaman Monster Zero) que los ataca constantemente.

Tras esto, los X-iens, le piden a los humanos que les dejen a los monstruos terrestres para poder detenerlo. A partir de aquí, un poco lo de siempre, extraterrestres que no son tan buenos como aparentan, y peleas entre Ghidorah, Rodan y Godzilla, esta vez en el espacio.

Godzilla vs Monster Zero continua con el estilo de la anterior, un Godzilla cada vez más bonachón y unas películas que se han convertido en entretenimiento familiar. Esta película tiene uno de los momentos más ridículos (y conocidos) de toda la serie, ¡ Godzilla bailando de alegría!

Como curiosidad, me gustaría comentar que he leído en varios sitios que esta película tuvo una versión estrenada en cines X, quitando todas las escenas de monstruos y añadiendo escenas sexuales a cambio. Desconozco si esto es cierto o no, pero podría ser verdad, ya que esto es algo que sucedió con algunos films de la época.

1966 – LOS MONSTRUOS DEL MAR dirigida por Jun Fukuda

Título americano: Godzilla vs Sea Monster y Ebirah, Horror of the Deep
Título japonés: Gojira, Ebira, Mosura Nankai no Daikettō

Primera película dirigida por Jun Fukuda en la saga de Godzilla. Esta vez se deja de lado todo lo visto en películas anteriores, aquí solo hay dos monstruos principales: Godzilla y Ebirah, pese a la inclusión de Mothra en el título japonés, su aparición es bastante escueta y la acción no se desarrolla ni en la ciudad, ni en el espacio, si no en una isla tropical en mitad del océano.



Este film nos cuenta como una malvada organización llamada *Red Bamboo* opera en una isla custodiada por Ebirah, un monstruo marino gigante que vigila que nadie interrumpa sus malvados actos. Sin embargo, como suele pasar, los protagonistas humanos terminan en la isla, donde tras ser acechados por miembros de la malvada organización despertarán a Godzilla (que casualmente dormía por ahí cerca) creando el enfrentamiento entre ambos monstruos.

Esta película resultó un cambio agradable con lo que se había visto hasta ahora, aunque ese cambio vino propiciado por ahorrar presupuesto (es más barato hacer maquetas de una isla tropical que de una ciudad). Hay que tener en cuenta que Toho siempre intentó ahorrar el máximo en la producción de estas películas (motivo por el cual muchas escenas de destrucción se repiten de una a otra). Otra cosa en la que debieron ahorrar fue el guion, pues esta película iba a estar protagonizada por King Kong, pero en el último momento se convirtió en una de Godzilla (por ese motivo Godzilla actúa de manera similar a Kong en varias escenas)

1967 – EL HIJO DE GODZILLA dirigida por Jun Fukuda

Título americano: Son of Godzilla
Título japonés: Kaijū-tō no Kessen Gojira no Musuko

Tal y como indica el título, Godzilla tiene un hijo. El monstruo es cuestión se llama Minya o Minilla (Mini Godzilla) y será encontrado por el Rey de los Monstruos, cuando unas malvadas mantis gigantes intentar matarlo al salir del huevo. Así pues, tenemos otra película de aventuras en entorno tropical con muchas escenas cómicas protagonizadas por Minilla, un monstruo bastante pacífico y afectuoso con los humanos que me recuerda mucho al hijo de King Kong (*Son of Kong* de 1933).

1968 – INVASIÓN EXTRATERRESTRE dirigida por Ishiro Honda

Título americano: Destroy All Monters
Título japonés: Kaijū Sōshingeki



Tras bajar la audiencia en los últimos films de Godzilla, Toho decidió hacer algo por levantar la saga. Ese algo consistió en juntar a prácticamente todos los monstruos de la compañía en una película que podríamos considerar una secuela espiritual de *Godzilla vs Monster Zero*, ya que también hay extraterrestres implicados en el asunto, como director de esta obra tendríamos de nuevo a Ishiro Honda.

Esta película es una de las más populares de la etapa Showa, está claro que ver tantísimos monstruos juntos es algo llamativo para los fans, sin embargo sigue teniendo los problemas de las anteriores, especialmente el uso de escenas repetidas que ya hemos visto en 2 o 3 películas anteriormente.

1969 – LA ISLA DE LOS MONSTRUOS dirigida por Ishiro Honda

Título americano: Godzilla's Revenge y All Monsters Attack
Título japonés: Gojira Minira Gabara Ōru Kaijū Daishingeki

Mientras que las películas de Godzilla tenían resultados muy irregulares en taquilla, su competencia (la tortuga Gamera de Daiei) iba ganando popularidad. Pese a la gradual infantilización de Godzilla, Gamera parecía atraer cada vez más a los niños, posiblemente porque eran una parte importante de la trama de sus películas.



Así pues, Ishiro Honda haría algo pensado específicamente para los niños para aumentar la popularidad de Godzilla. El resultado de eso fue una película protagonizada por un niño japonés que tiene problemas con sus compañeros de clase y se ve metido en líos al descubrir el escondite de unos ladrones. El niño contará con la amistad "imaginaria" de Minilla y verá como el hijo de Godzilla también tiene miedos a los que enfrentar.

Considero esta película como la más mala de todas, además supongo que también debió ser la más barata de producir, ya que prácticamente todas las escenas de peleas de monstruos están sacadas de films anteriores, empeorando un producto que de por sí, ya es malo. Estoy seguro que los nombres occidentales (*All Monsters Attack* y *Godzilla's Revenge)* los pusieron para que el público se pensase que era una especie de continuación de *Destroy All Monsters*.

1971 – HEDORAH, LA BURBUJA TÓXICA dirigida por Yoshimitsu Banno



Título americano: Godzilla Vs. Smog Monster y Godzilla Vs. Hedorah
Título japonés: Gojira Tai Hedora

La última película de Godzilla fue un auténtico fracaso y su director, Ishiro Honda se alejó de la serie llevándose a gran parte de su equipo, a todo esto hay que sumarle la muerte de Eiji Tsurubaya, una gran pérdida para Toho.

Godzilla vs Hedorah es un film extremadamente extraño en todos los sentidos de la palabra, pues intenta volver a mostrar el terror de las primeras películas (y el mensaje ecologista, esta vez aplicado a la contaminación) al mismo tiempo que se continua con el estilo infantil (incluyendo el obligatorio niño protagonista) y nos muestra algunas escenas en dibujos animados y otras totalmente psicodélicas que nos sacan de la película al momento.

En esta película nos encontramos a Hedorah, un monstruo que se alimenta de la contaminación, y que acechará y matará a personas hasta que Godzilla le haga frente. Debido a la naturaleza corrosiva de Hedorah, Godzilla necesitará ayuda de los humanos para poder derrotarlo en un largo combate final que termina con el Rey de los Monstruos "destripando" a su rival, que intenta huir volando en su último suspiro, pero es alcanzado por Godzilla que vuela propulsándose con su aliento atómico (¿otra referencia a Gamera?) en una escena que, por suerte, no hemos vuelto a ver jamás.

1972 – GALIEN, EL MONSTRUO DE LAS GALAXIAS ATACA LA TIERRA dirigida por Jun Fukuda

Título americano: Godzilla Vs. Gigan
Título japonés: Chikyū Kogeki Meirei Gojira tai Gaigan

Jun Fukuda regresa a la saga del saurio radiactivo, en una película que vuelve a traer a extraterrestres y monstruos espaciales pero con un resultado bastante malo, pues una vez más se abusa de las escenas de películas anteriores, dando situaciones tan ridículas como que los residuos del contaminado planeta de los extraterrestres estén llenos de marcas comerciales y basuras de la tierra (sacadas de escenas de la película anterior).

En esta película nos encontramos con un nuevo monstruo, Gigan (Galien en la versión española) que es una especie de "Cyberpollo punky espacial" ya que su diseño es de esos que solo se pueden encontrar en películas japonesas de monstruos (de hecho parece más propio de Ultraman que de Godzilla). También veremos el regreso de Anguirus y King Ghidorah, dispuestos a animar una película que difícilmente se podría recomendar.

1973 – GORGO Y SUPERMAN SE CITAN EN TOKIO dirigida por Jun Fukuda

Título americano: Godzilla Vs. Megalon
Título japonés: Gojira Tai Megaro



Gorgo y Superman se citan en Tokio es el engañoso título que tuvo en España este film. Ese nombre seguramente se puso para aprovecharse de la fama de la película Gorgo (un film de Eugène Lourié de 1961) y bueno, lo de Superman no sé muy bien cómo justificarlo, ya que no creo que tenga relación con el superhéroe de DC Cómics. En Estados Unidos el engaño vino por el poster promocional, donde se mostraba a Godzilla y a Megalon luchando encima de las Torres Gemelas, algo que jamás sucede en la película (y que no podría suceder porque los monstruos son demasiado grandes).

La historia de este film, es que los habitantes de Seatopia (que viven bajo tierra) están hartos de que los humanos usen bombas nucleares, y como castigo mandan a Megalon para que castigue a la humanidad. Para detenerle, aparecerá una especie de Ultraman llamado Jet Jaguar que ayudará a Godzilla a vencer a Megalon (quien tendrá la ayuda de Gigan).

Todos los fallos de la película anterior se ven aumentados en esta, que además es una de las más conocidas de Godzilla (y de las que más veces se han dado por televisión y editado en video) motivo por el cual se suele considerar la peor de todas (supongo que mucha gente no habrá visto *La isla de los monstruos*/*Godzilla's Revenge*).



1974 – CIBERGODZILLA, MÁQUINA DE DESTRUCCIÓN (Godzilla vs Mechagodzilla) dirigida por Jun Fukuda

Título americano: Godzilla Vs. The Bionic Monster, Godzilla Vs. The Cosmic Monster
Título japonés: Gojira Tai Mekagojira

Esta película comienza con Anguirus peleando contra Godzilla, que en realidad resulta ser una copia robótica hecha por extraterrestres que tienen el mismo aspecto que los personajes de *El Planeta de los Simios*. A esto le sumamos la aparición de King Seesar una especie de espíritu protector de Okinawa que se une a la batalla, dando como resultado una película mejor que las anteriores, aunque eso tampoco era muy difícil de lograr. Lo más destacable del film es el propio Mechagodzilla, que demuestra ser un monstruo lleno de recursos y armas para el combate.



1975 – El TERROR DE MECHAGODZILLA dirigida por Ishiro Honda

Título americano: Terror of Mechagodzilla
Título japonés: Mekagojira no Gyakushū

Última película de la etapa Showa, regreso de Ishiro Honda a la dirección y de Akira Ifukube al cargo de la música y segunda aparición de Mechagodzilla, que regresa debido a la aceptación que tuvo la película anterior.

En esta película tenemos algunos de los elementos más repetidos de la serie: el científico y los extraterrestres. Se añade un monstruo nuevo al bestiario de Toho: Titanousaurus, una especie de dinosaurio rojizo que se alía forzadamente con Mechagodzilla. Tras esta película, en Toho se dieron cuenta que habían exprimido totalmente a su gallina de los huevos de oro y decidieron dejarlo descansar durante unos años.

ETAPA HEISEI (1985-1995)

En esta etapa intentaron volver a llevar a Godzilla a sus orígenes, para ello se ignorarían todas las películas anteriores con excepción de la primera, y se crearía una continuidad entre las películas de la saga, de manera que lo que pase en una tenga referencias o consecuencias en la siguiente. Así pues, Toho intentó volver a convertir a Godzilla en una amenaza para la humanidad, dándole a las películas un toque más serio.

1985 – RETURN OF GODZILLA dirigida por Koji Hashimoto

Título japonés: Gojira

Inicio de la etapa Heisei con una película en la que Godzilla vuelve a arrasar Japón, siendo combatido con todas las armas de las que disponen los maltrechos humanos. Se explora un poco el tema de los personajes con habilidades especiales que continuará en algunos capítulos más de la saga. Como curiosidad decir que en la versión americana volveríamos a ver el personaje interpretado por Raymon Burr uniendo esta película con la versión americana de Godzilla 1954. Esta película se conoce generalmente como *Return of Godzilla* aunque también se suele llamar *Godzilla 85*.



1989 – GODZILLA VS BIOLLANTE dirigida por Kazuki Omori

Título japonés: Gojira tai Biorante

Los niños con habilidades especiales empiezan a hacer dibujos de Godzilla y la profesora, al ver eso, se teme lo peor. Y efectivamente, Godzilla regresa para enfrentarse a un nuevo monstruo que se crea accidentalmente en los restos de un laboratorio con células de Godzilla, rosas y la hija del científico principal de la película.

Como curiosidad decir que tanto el monstruo como el argumento de esta película se eligieron con un concurso que hizo Toho en Japón.

1991- GODZILLA VS KING GHIDORAH dirigida por Kazuki Omori

Título japonés: Gojira tai Kingu Gidora

Toho decide volver a sacar la artillería pesada recurriendo a viejos conocidos de la audiencia, en este caso el dragón tricéfalo Ghidorah. En esta película se nos narra un nuevo origen de Godzilla, cuando unas personas llegan del futuro con la intención de evitar su creación y crear a Ghidorah en su lugar. La cosa les sale mal ya que Godzilla se crea igualmente pese a haber cambiado la historia y además le pegará una gran paliza al famoso dragón, que será reconvertido en Mecha King Ghidorah para intentar parar a esta nueva versión de Godzilla.

1992 – GODZILLA VS MOTHRA: BATTLE FOR THE EARTH dirigida por Takao Okawara

Título japonés: Gojira tai Mosura



Tras haber utilizado a Ghidorah, ahora le toca el turno a Mothra y a otro monstruo similar llamado Battra.

La película tiene algunos elementos que recordarán a otras películas de Mothra, como que sus hadas sean robadas y eso provoque males mayores. Pese a que ambos monstruos voladores son totalmente opuestos, al aparecer Godzilla, Mothra y Battra dejarán sus diferencias de lado para intentar vencerle.

1993 – GODZILLA VS MECHAGODZILLA dirigida por Takao Okawara

Título japonés: Gojira tai Mekagojira

En esta película (conocida popularmente como Godzilla Vs. Mechagodzilla 2) vuelven más viejos conocidos, el primero y más evidente, Mechagodzilla, que esta vez es un robot controlado por humanos para vencer a Godzilla, el segundo en regresar es Rodan quien tendrá una relación un tanto particular con el nuevo hijo de Godzilla.

1994 – GODZILLA VS SPACE GODZILLA dirigida por Kensho Yamashita

Título japonés: Gojira tai SupēsuGojira



El título lo dice todo, Godzilla se enfrenta a una versión espacial de sí mismo, el concepto es bastante curioso pero la película resulta ser algo aburrida. Como curiosidad mencionar que se recupera a MOGUERA, esta vez como sustituto del Mecha Godzilla de la película anterior y al servicio de los humanos.

1995 – GODZILLA VS DESTOROYAH dirigida por Takao Okawara

Título japonés: Gojira tai Desutoroia

Última película de la saga Heisei totalmente conectada con la película original de 1954. En esta ocasión Godzilla tiene un aspecto totalmente distinto, pues se está sobrecalentando debido a su propia radiación. Esta situación hace que el ejército de Japón decida no atacarle por miedo a provocar su explosión. La cosa se complicará cuando unos cangrejos muten debido al arma que mató a Godzilla en 1954 y terminen creando a un enemigo tremendamente poderoso: Destoroyah.

Con esta película se pone punto y final a la saga Heisei y los derechos de Godzilla pasaron a manos americanas.



1998 – GODZILLA dirigida por Roland Emmerich

Tras una excesiva campaña de publicidad que mostraba de todo menos al propio monstruo, Godzilla llegó a los cines para sorprendernos en todos los sentidos posibles. Por primera vez veríamos un Godzilla digital (nada de actores disfrazados) sin aliento atómico, con aspecto similar al de una iguana gigante, que pone huevos de los cuales salen ¿velociraptors de Jurassic Park? Todo eso aderezado por unos cuantos personajes humanos bastante pesados.



Godzilla 98 tuvo bastante éxito en taquilla, aunque no dio tanto dinero como parece (seguramente gastaron demasiado en publicidad). La mayoría de fans de Godzilla reniegan totalmente de este film, ya que salvo el nombre, no tiene prácticamente nada en común con lo que han sido las películas de Godzilla hasta el momento, mostrando una típica película americana de un monstruo gigante que es abatido por el ejército de Estados Unidos, porque si, Godzilla muere a manos del ejército (algo que no había pasado durante 40 años de películas japonesas). Pese al final abierto de la película, su mala recepción hizo que la continuación fuese en forma de serie de animación.

ETAPA MILLENIUM (1999-2004)

Supuestamente Toho quería dejar descansar a Godzilla unos años, pero tras ver las críticas a la película americana se decidieron a lanzar una película nueva apresuradamente (favorecidos también por la enorme campaña de marketing que se hizo para Godzilla 98), empezando así lo que se considera la etapa Milenium. En esta etapa cada director hace lo que quiere, no hay una coherencia directa entre films como en Heisei, salvo en algunos casos concretos.

1999 – GODZILLA 2000 dirigida por Takao Okawara

Título japonés: Gojira Nisen: Mireniamu

Primera película de la etapa Millenium, donde regresa el Godzilla que todos conocemos, con un diseño actualizado e interpretado por un actor disfrazado. Los protagonistas de este film son un padre y su hija que se dedican a estudiar a Godzilla, al mismo tiempo que una división del ejército intenta destruirlo, provocando roces entre ellos. Todo esto quedará en segundo plano cuando un meteorito que se estrelló en la tierra hace 60 millones de años quede liberado, dando lugar a un nuevo monstruo que intenta absorber al propio Godzilla para obtener sus habilidades.

2000 – GODZILLA VS MEGAGUIRUS dirigida por Masaaki Tezuka

Título japonés: Gojira tai Megagirasu Jī Shōmetsu Sakusen

Segunda película de Millenium, donde se vuelve a reutilizar el genial disfraz de Godzilla del film anterior. Esta vez, los militares especializados en combatir a Godzilla han desarrollado una nueva arma para eliminarlo. El arma en cuestión consiste en una especie de agujero negro que lo absorbe todo. Sin embargo ese agujero negro termina liberando una especie de insecto gigante que terminará creando un enjambre con el fin de robarle energía a Godzilla e inyectársela a su Reina, una libélula gigante llamada Megaguirus.

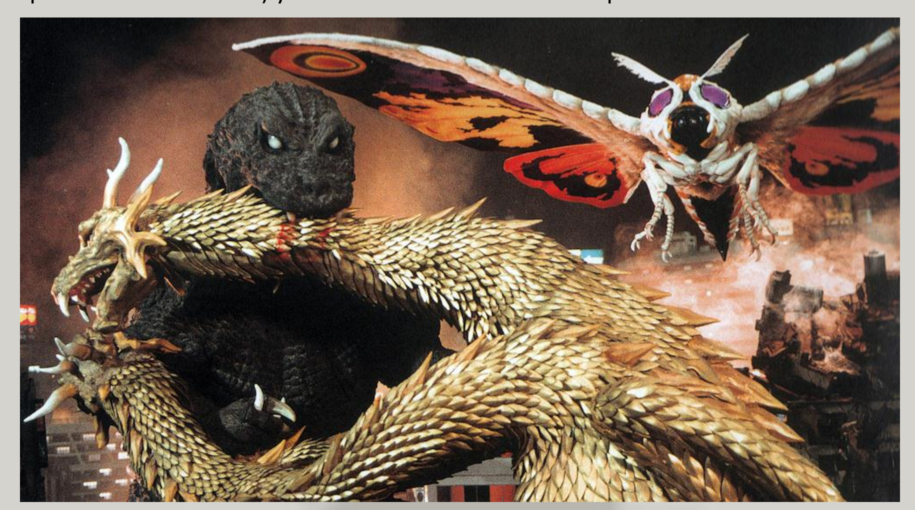


2001 – GODZILLA, MOTHRA, KING GHIDORAH: GIANT MONSTERS ALL OUT ATTACK dirigida por Shūsuke Kaneko

Título japonés: Gojira, Mosura, Kingu Gidora: Daikaijū Sōkōgeki

El director de esta película, había alcanzado un enorme éxito con la trilogía de Gamera que hizo durante los años 90 en Daiei. Así que Toho decide contratarlo para hacer el nuevo film de Godzilla.

Tras ese larguísimo título (generalmente reducido a GMK) nos encontramos un film donde Kaneko ignora todos los anteriores y hace una historia que se centra en 3 monstruos guardianes de la tierra (Mothra, Baragon y Ghidorah) que han de parar a Godzilla, que ha vuelto 50 años más tarde. La trama no es muy original, los personajes principales tampoco (chica periodista y padre militar incluido) y los monstruos son los más repetidos en la historia de Godzilla (con la excepción de Baragon, al que ni siquiera pusieron en el título de la película) pero eso no importa porque el verdadero arte de Kaneko está en los efectos especiales.



Así pues tenemos un Godzilla de aspecto aterrador protagonizando unas escenas de destrucción excelentes y unas batallas que tampoco están nada mal. La película tuvo muy buena aceptación, aunque mucha gente echó en falta algo más de originalidad y la consideró inferior a *Gamera 3* (del propio Kaneko).

2002 – GODZILLA AGAINST MECHAGODZILLA dirigida por Masaaki Tezuka

Título japonés: Gojira tai Mekagojira

Conocido popularmente como Godzilla VS Mechagodzilla 3, este film nos cuenta como los humanos se han ido enfrentando a diferentes monstruos tras el ataque de Godzilla en 1954 (reutilizando escenas de películas antiguas como *Mothra* o *La batalla de los simios gigantes/War of Gargantuas*). Tras esto nos cuentan cómo se crea un nuevo Mechagodzilla (al que suelen llamar Kiryu) usando los huesos del primer Godzilla como base, y como eso termina trayendo consecuencias nefastas en una película bastante inferior a la anterior.



2003 – GODZILLA: TOKYO S.O.S. dirigida por Masaaki Tezuka

Título japonés: Gojira tai Mosura tai Mekagojira Tōkyō Esu Ō Esu

Volvemos a tener un enfrentamiento entre Kiryu y Godzilla, sumándose Mothra a la acción en un film que continúa la película anterior en todos los sentidos posibles.

Según esta película, los huesos de Godzilla (que ahora se encuentran dentro de Mechagodzilla) son el motivo por el cual él no deja de atacar Japón, de manera que para que haya paz, han de devolverlos al mar. Con esta premisa nos encontraremos otra película donde Mothra y sus hadas vuelven a hacer de consejeros, aunque (una vez mas) sin que nadie les haga caso y al final terminen habiendo problemas.

Tras este film, Toho decidió tomar la decisión de que Godzilla protagonizaría una última película para celebrar sus 50 años de vida y luego descansaría indefinidamente.



2004 – GODZILLA FINAL WARS dirigida por Ryuhei Kitamura



Título japonés: Gojira: Fainaru Wōzu

¿Qué pasaría si juntases todo lo que ha pasado en las películas de Godzilla y lo pusieras en una sola película?

Pues que tendríamos escenas de acción, escenas ridículas, humanos aburridos, un montón de monstruos matándose entre ellos, extraterrestres, guiños a otras películas y a elementos famosos de la ciencia ficción dando como resultado una película totalmente inusual.

Y amigos, eso es lo que encontrareis en Godzilla Final Wars, una película llena de referencias al pasado del monstruo gigante aderezado con pinceladas de otras películas de Toho (por ejemplo, podremos ver el submarino volador de *Atragon*) y de otras películas en general (con escenas propias de *Matrix* y *Star Wars*, por ejemplo).

La película en si nos narra como en el futuro los humanos combaten contra los numerosos monstruos que viven en el planeta, para ello tienen diversas naves especiales y una división de soldados con habilidades sobrehumanas que se dedican a luchar contra ellos. Tras esto, unos extraterrestres ayudan a los humanos a deshacerse de los monstruos, pero al final resulta que los controlan para intentar dominar la tierra. La solución al problema será el único monstruo que no han dominado, pues se encontraba congelado desde hacía años. Así pues, será Godzilla, quien se encargará de combatir al resto de monstruos mientras los humanos hacen lo propio con los extraterrestres.



No hace falta decir que esta película se podría considerar "trilogía espiritual" junto con *Godzilla vs Monster Zero* y *Destroy All Monsters*, por su trama principal. Final Wars recibió bastantes críticas, ya que mucha gente no comprendió los momentos ridículos de monstruos (deben haber olvidado la etapa Showa) o consideró que usaba demasiados elementos de otras películas (deben haber olvidado que en películas anteriores habían "homenajes" al *Planeta de los Simios* e incluso a *Indiana Jones*).

Personalmente considero que Godzilla Final Wars es un resumen perfecto de la carrera de Godzilla, es una película altamente disfrutable, aunque es cierto que es muy irregular, tan irregular como ha sido toda la trayectoria del Rey de los Monstruos. En ese sentido, cumple su labor como resumen de los 50 años de la criatura.

2014 – GODZILLA



Nueva película americana de la que (en el momento que escribo estas líneas) solo se ha visto el tráiler. Sin embargo parece ser bastante más fiel al estilo del Godzilla original que la versión de 1998, al menos en lo que respecta al diseño del monstruo.

En este momento no se sabe a ciencia cierta demasiado sobre la trama, asi que no sabemos si Godzilla se enfrentará solo al ejército o si se sumaran nuevos monstruos a la batalla (todo parece indicar que sí). Veremos que tal sale el producto final y si el público le da el visto bueno para que se inicie una nueva serie de películas (ya sea en manos americanas o japonesas).

SERIES DE GODZILLA

Además de todas las películas mencionadas, Godzilla tuvo también su aparición en la pequeña pantalla. Por un lado tenemos los capítulos de *Godzilla Island* y *Zone Fighter* donde aparecían diversos monstruos conocidos de las películas y algunos creados exclusivamente para esas series y luego tenemos dos series protagonizadas por el saurio radiactivo. La primera de ellas hecha por la Hanna-Barbera, con un carácter bastante infantil (donde aparecía una especie de cría de Godzilla volador bastante molesta) y la segunda continuó la historia de la película americana Godzilla 98, donde veíamos las aventuras de la cría superviviente y los científicos que la siguen. Esta serie tiene más parecido con el Godzilla japonés que la película de imagen real, ya que al menos el monstruo tiene aliento atómico y se enfrenta contra otros monstruos gigantes. Además de estas series también hubo un show televisivo llamado *Godzilland* donde se mostraba a los monstruos de Toho caricaturizados.



Godzilla (Hanna-Barbera)



Godzilla The Series, continuación de G98



Godzilland

COMICS DE GODZILLA



El Rey de los Monstruos también ha dejado su estampa en el papel desde el momento de su creación, con gran cantidad de cómics tanto orientales, como occidentales. Empezaré hablando de los cómics de Godzilla de Marvel, la gracia de estos cómics era ver a Godzilla peleando contra SHIELD o los Vengadores, para salir un poco de la rutina de pelear contra tanto monstruo.

Tras esto, los siguientes cómics que descubrí de Godzilla fueron los publicados por *Dark Horse*, siendo algunos de ellos adaptaciones de mangas japoneses basados en *Return of Godzilla/Godzilla 85* y otros contaban historias totalmente nuevas hechas por artistas occidentales. Lamentablemente en estas últimas no volveríamos a ver a los monstruos clásicos contra los que se enfrentaba Godzilla en sus películas, no estoy seguro del motivo, pero en su día escuché que podía ser un tema de derechos de autor. Como curiosidad mencionar que también existió un comic llamado *Godzilla vs Barkley* basado en un popular anuncio de televisión donde el Rey de los monstruos se enfrentaba al jugador de baloncesto.



Finalmente, si he de mencionar una compañía que se ha ganado mi simpatía total en lo que se refiere a cómics, esa es IDW, que ha terminado haciendo comics de casi todo lo que me gusta, como las diferentes colecciones (o series limitadas) que ha protagonizado Godzilla y que, por fortuna, incluyen a prácticamente todo el bestiario de Toho.

VIDEOJUEGOS DE GODZILLA

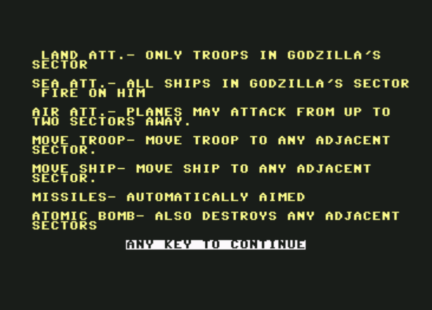
Y tras haberme explayado hablando de las películas, las series y los cómics, por fin llega el momento de hablar de videojuegos. Como de costumbre, intentaré dar una visión general de la mayoría de juegos que ha protagonizado el Rey de los monstruos, en lugar de hablar específicamente y con detalle de cada uno de ellos.

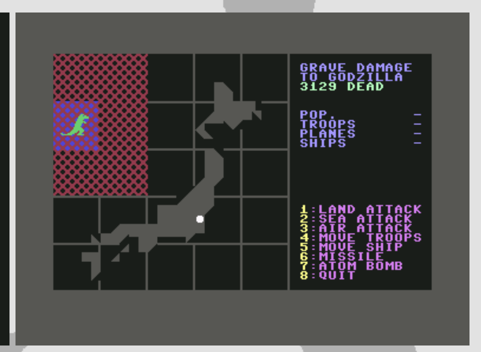
GODZILLA (1983)

Godzilla para Commodore 64, es un juego tremendamente sencillo y esquemático, como se puede ver por las capturas. Nuestra misión es matar a Godzilla antes de que arrase Japón y para ello disponemos de una serie de recursos militares (barcos, aviones, tanques) que usaremos tocando los botones correspondientes.

La evolución del juego se va narrando en el texto en pantalla, no hay animaciones específicas para los enfrentamientos ni nada por el estilo. Si vemos que la partida está perdida podemos intentar usar una bomba atómica para matar a Godzilla (aunque en las películas se ha comentado bastantes veces que eso podría fortalecerle, pero bueno) pero si lo hacemos ha de ser lejos de Japón ya que la onda expansiva de la bomba puede hacernos mas daño que el propio Godzilla.









GODZILLA VS 3 MAJOR MONSTERS (1984)

Este primer juego de Godzilla para MSX es también uno de los más lógicos en cuanto a planteamiento, pues controlamos a Godzilla en su lucha contra otros monstruos.



Así pues el juego se desarrolla en una pantalla fija donde podremos movernos hacia arriba, abajo y ambos lados para esquivar los ataques de Megalon, Kumonga y King Ghidorah mientras tratamos de freírlos con nuestro aliento atómico y vigilamos que Minilla no reciba daño.

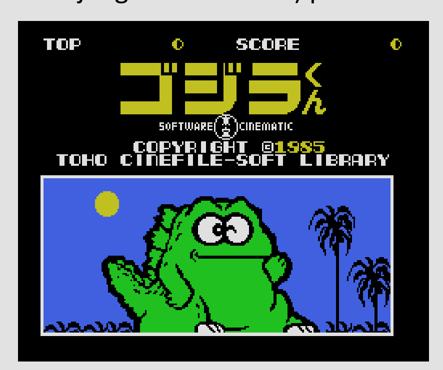




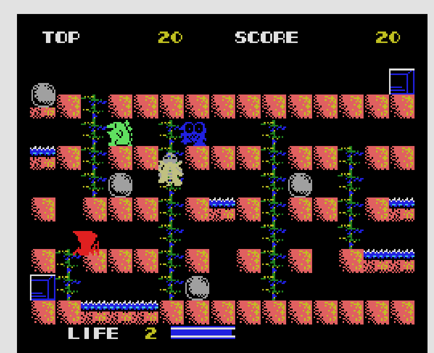


GODZILLA KUN (1985)

Segundo juego de Godzilla para MSX, esta vez cambiando totalmente de concepto con el anterior (y con casi todos los juegos de Godzilla) pues nos encontramos ante un juego de puzles, donde controlamos a un Godzilla cabezón



(estilo *Chibi* o *Super Deformed*) que ha de encontrar la salida del escenario desplazando y rompiendo rocas a puñetazos mientras evita el acoso de los monstruos que no paran de acecharle (Rodan, Hedorah, Baragon, Mechagodzilla y Anguirus). Además del modo principal, se incluye un modo Edit para poder crear nuestros propios niveles.

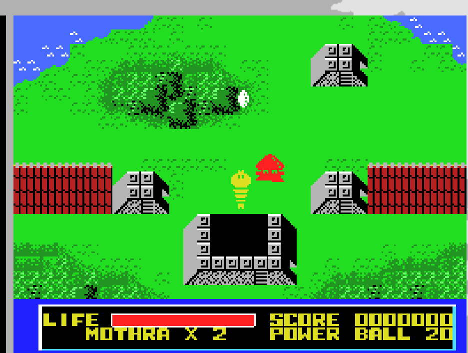


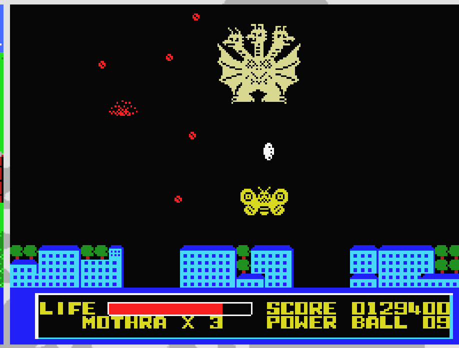
MONSTERS FAIR (1986)

Tercer juego de Godzilla en MSX, aunque quizás sería más correcto decir que es el primer juego de Mothra, ya que es la polilla (en su forma de larva) la protagonista del juego.

Nada más empezar veremos cómo secuestran a las hadas de Mothra, provocando que esta salga de su huevo y se dedique a buscarlas en un juego que se podría catalogar de shooter vertical, pues movemos a nuestro monstruo hacia arriba evitando a los enemigos y eliminándolos con nuestras redes. Los monstruos que nos intentarán matar son viejos conocidos de las películas de Toho: Godzilla, Minilla, Hedorah y Gezora (el calamar gigante de la película *Space Amoeba*) y King Ghidorah.







THE MOVIE MONSTER GAME (1986)

En este juego de Apple II y Commodore 64 podremos ver reunidos a un montón de monstruos gigantes de diferentes películas, bueno, más o menos, porque la mayoría son versiones "homenaje" de los monstruos originales.



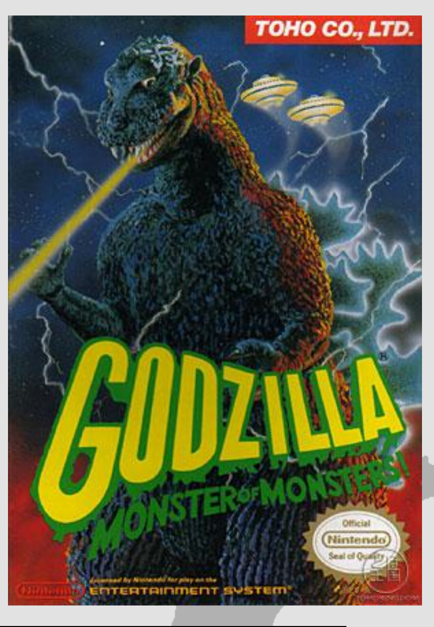
Por ejemplo: The Blob se llama The Glog, el robot que se supone que es Megatron se llama Mechatron, el que representa al Marshmallow Man (de Cazafantasmas) se llama Mr Meringue y cosas por el estilo, siendo Godzilla el único monstruo famoso con su nombre real. El juego nos deja elegir monstruo, escenario y misión a cumplir, una vez hecho esto veremos una especie de introducción (emulando una sala de cine) y luego ya podemos empezar a jugar.







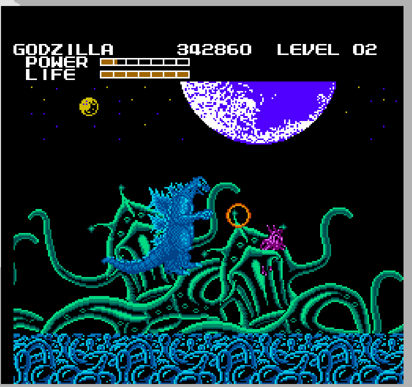
GODZILLA MONSTER OF MONSTERS (1988)

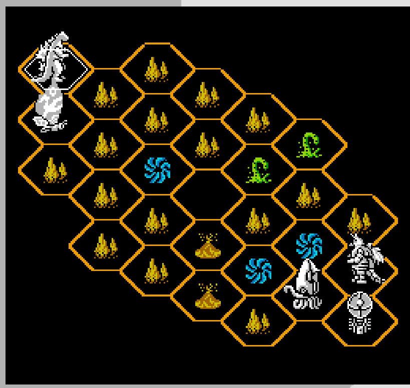


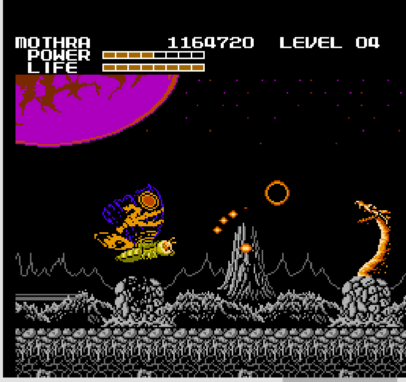
Primer juego de Godzilla para NES, donde tendremos que salvar la tierra de los extraterrestres que pretenden invadirla, el método más lógico (según este videojuego) es enviar a Godzilla y a Mothra para que arrasen con el ejército invasor.

El desarrollo del juego es similar a uno de tablero: movemos nuestro personaje y jugamos el evento correspondiente, si es una casilla normal, jugaremos una fase de avance lateral donde tendremos que destruirlo todo, si es monstruo un enemigo, pelearemos contra él.

Ademas de controlar a Godzilla y a Mothra (cada uno con sus propias habilidades) nos enfrentaremos a muchísimos monstruos de Toho, incluyendo algunos de los cuales no habían aparecido en películas de Godzilla.





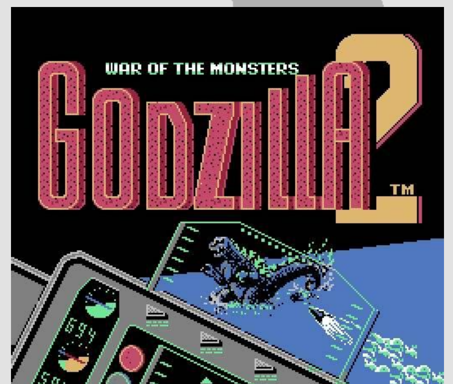


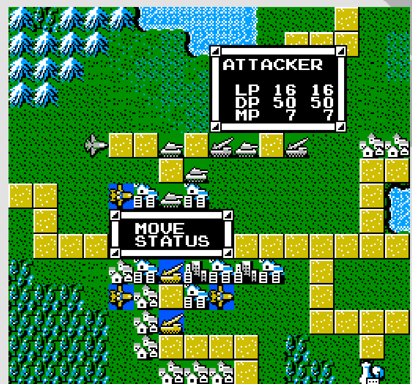
GODZILLA 2: WAR OF THE MONSTERS (1992)

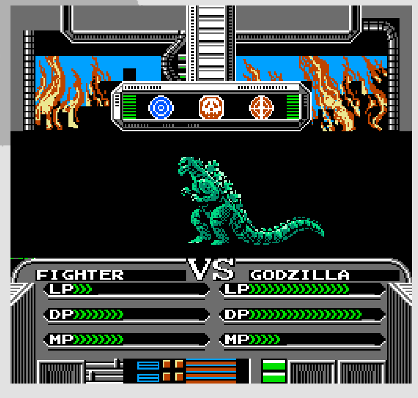
Tras el juego anterior, en algunas revistas se anunció un juego nuevo para NES protagonizado por Rodan, sin embargo el juego se canceló y en su lugar apareció este.

Pese a lo indicado en el título, este segundo juego de Godzilla para NES nada tiene que ver con el primero, salvo la aparición de monstruos de Toho, seguramente eso molestó a más de un fan que esperaba poder jugar de nuevo con el Rey de los monstruos, haciendo que la recepción inicial de este juego fuese bastante negativa.

Asi pues, en esta ocasión controlaremos a los militares que tratan de eliminar a los diferentes monstruos que arrasan el planeta, en un juego de estrategia por turnos en el cual los resultados de los combates se deciden por los símbolos que salgan en una especie de máquina tragaperras.









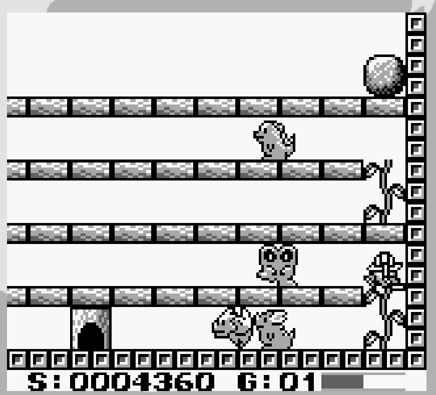
GODZILLA (1990)

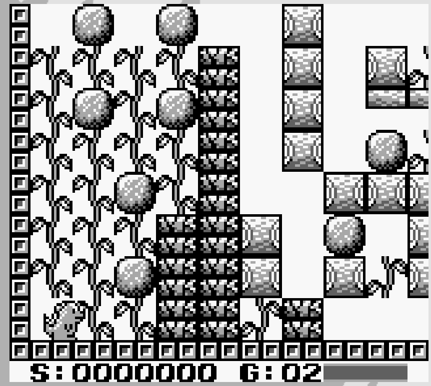


¿Recordáis el juego llamado *Godzilla Kun* que comenté hace unas páginas? Pues aquí está de nuevo, esta vez para la Game Boy de Nintendo.

Así pues volveremos a manejar a un Godzilla cabezón en un juego de puzle donde tendremos que empujar y destruir las piedras del escenario para lograr encontrar la salida mientras Baragon, Anguirus, Hedorah y otros monstruos nos atacan constantemente.

Pese a que el juego no tiene mucho que ver con la esencia de Godzilla, fue de los pocos que llegó a venderse en Estados Unidos, Europa y Japón.







KAIJU OH GODZILLA (1993)



Segundo juego de Godzilla para Game Boy, en esta ocasión todos los monstruos abandonan el aspecto simpático del juego anterior para parecerse más a lo visto en las películas.

En este juego manejaremos a Godzilla a través de 5 niveles donde tendremos que destruir barcos, aviones, edificios y por supuesto, combatir contra otros monstruos para enseñarles quien manda.

Aunque la propuesta es mucho más similar a lo que podríamos esperarnos de Godzilla que lo visto en el juego anterior, este juego no llegó a salir de Japón.











SUPER GODZILLA (1993)

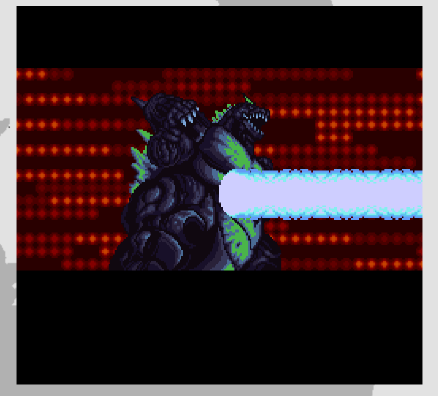


Primer juego de Godzilla en Super Nintendo y uno de los que a más jugadores ha confundido inicialmente. El motivo es que el estilo de juego es un tanto raro. Nada más empezar el juego veremos un mapa en la parte inferior de la pantalla y a Godzilla en la parte superior, iremos moviendo al monstruo en el mapa de abajo, y tras destruir algunos edificios nos toparemos con algún enemigo. En ese momento el juego cambia a una vista lateral, similar a la de un juego de lucha, y tendremos que acechar al rival con golpes al mismo tiempo que huimos de los suyos, hecho esto podremos elegir un súper ataque y al hacerlo veremos una animación especial del monstruo bastante vistosa. Así pues, el juego es bastante particular, pero con un poco de paciencia se puede comprender y disfrutar.

Este juego esconde algunas curiosidades: la primera es que en la versión japonesa lucharemos contra Mechagodzilla de los años 90, mientras que en la americana lo haremos con el de los años 70. La segunda curiosidad es que en la parte final del juego Godzilla se convertirá en Super Godzilla, una versión más grande y fuerte del saurio, y cuyo aspecto es demasiado similar a Space Godzilla, así que posiblemente resultó una inspiración para su creación. La tercera curiosidad es que para este juego se creó un enemigo totalmente nuevo llamado Bagan, quien iba a ser usado posteriormente en películas de Godzilla, pero finalmente nunca apareció en ninguna.







GODZILLA (1993)

Generalmente conocido como Godzilla Arcade, Banpresto nos presenta un juego que mezcla fases donde nuestro monstruo arrasará al ejército y combates contra otros monstruos gigantes. Pese a que aparecen más de 15 monstruos en este juego, solo seis serán controlables por el jugador (Godzilla, King Ghidorah, Gigan, Megalon, Mechagodzilla y Mecha King Ghidorah), el resto serán enemigos o harán aparición a modo de cameo.







GODZILLA: BATTLE LEGENDS (1993)



Este juego salió para Turbo Duo (PC Engine Duo) y continúa parcialmente el estilo visto en el juego de arcade anteriormente mencionado, pues es un juego centrado en el enfrentamiento entre monstruos.

Una de las cosas por las cuales destaca este juego, es porque Godzilla cambia su aspecto según el enemigo contra el que pelee, adoptando diferentes diseños que ha tenido a lo largo de toda su trayectoria cinematográfica. La otra cosa destacable es que el plantel de monstruos es muy extenso, cosa que se agradece.







GODZILLA: KAIJUU DAIKESSEN (1994)



Conocido generalmente como *Godzilla Monsters Wars*, es el segundo juego de Godzilla en Super Nintendo y poco tiene que ver jugablemente con el primero, pues este es un clásico juego de lucha uno contra uno, continuando el estilo del juego de Turbo Duo.

Los monstruos disponibles son: Godzilla, Anguirus, Mothra, King Guidorah, Biollante, Gigan, Megalon y varias versiones de Mechagodzilla, cada uno con sus técnicas y habilidades especiales propias. Como curiosidad mencionar que también se puede jugar con el Gotengo (el submarino volador de la película Atragon) que es uno de los personajes ocultos.

Pese a que se anunció que este juego seria lanzado en Estados Unidos bajo el título *Destroy All Monters*, eso nunca ocurrió, quedándose este juego exclusivo para Japón.







BATTLE SOCCER: FIELD NO HASHA (1992)



Banpresto es una compañía especialista en usar a populares personajes japoneses de manga, anime y cine para sus juegos. Aunque normalmente los juegos están protagonizados por Mechas de diferentes series, la compañía japonesa también ha recurrido a los monstruos de Toho en alguna ocasión. Como es el caso de este juego que salió para la Super Nintendo japonesa y que en occidente solo pudimos conseguir por importación.

Así pues, Battle Soccer nos muestra a los personajes japoneses con el habitual aspecto cabezón (*Super Deformed*) que suelen tener en los juegos de Banpresto echándose unos partidos de futbol un tanto particulares, no solo por el aspecto de los jugadores, sino porque estos podrán hacer súper chutes para llevarse para intentar asegurar el gol o al menos, arrasar con los jugadores que se pongan en medio de la trayectoria del balón.

En este juego, además de los equipos formados por personajes de Gundam, Kamen Rider y Ultraman encontramos dos con equipos formados por personajes de Godzilla. El primero es el Godzilla Fighters con Rodan (portero), Jet Jaguar (repetido, como jugador común) Godzilla y King Seesar. El segundo equipo son los King's Soldiers con King Guidorah (portero), Titanosaurus (repetido, como jugador común) Mechagodzilla y Gigan.







GODZILLA: GOJIRA DOKI DOKI KAIJU-TOU!! (1995)

Este juego fue lanzado para la consola Sega Pico, pero años más tarde tuvo una versión para PC. Como todos los juegos de esta consola, estaba pensado para los niños más pequeños, siendo un juego educativo. ¿Qué mejor manera de aprender que con el Rey de los Monstruos?









GODZILLA: KAIJU DAI SHINGEKI (1995)



Este juego (también conocido como *Godzilla: Giant Monster March*) fue el único lanzado para la portátil de Sega, y es una mezcla de lo visto en títulos anteriores del monstruo, pues combina los combates en tiempo real entre monstruos y militares, con la estrategia por turnos y además cuenta con los diseños *Super Deformed* que nos recordarán a lo visto en el juego de Sega Pico o en los Godzilla Kun de Game Boy y MSX.

El resultado es un juego muy recomendable, donde revivimos sucesos ocurridos en las películas de Godzilla, principalmente en la etapa Heisei (aunque también hay algo de Showa) al mismo tiempo que escuchamos algunas de las melodías que hizo Akira Ifukube para los films. Para hacer que el resultado final sea todavía mejor, podemos elegir jugar con los monstruos o con los militares, dándole al título mucha variedad.

Es una autentica pena que el juego no fuese lanzado en occidente, pero bueno, con un poco de paciencia se puede jugar en japonés.







GODZILLA: RETTOUSHINKAN (1995)

En este juego (también conocido como *Godzilla: Archipelago Shock*) el Rey de los monstruos visita la Sega Saturn por primera y única vez para volver a protagonizar un juego con tintes de estrategia y acción en tiempo real, aderezado con músicas provenientes de los films japoneses (un detalle que siempre se agradece).

Esta vez nosotros estaremos del bando de los humanos, así que tendremos que parar a los monstruos que ataquen la ciudad con nuestro ejército (incluyendo también a los robots gigantes M.O.G.U.E.R.A. y Mechagodzilla. Una vez más, el juego se lanzó exclusivamente en Japón.









GODZILLA ONLINE (1998)



Juego lanzado para Windows tras estrenarse la pelicula americana de Godzilla, tal y como su nombre indica, está pensado para ser jugado online en modo multijugador.

En este juego podremos elegir entre cuatro personajes: un soldado, un científico, un reportero o una de las crias del Godzilla americano. Tras esto elegimos la misión a la que jugar dentro de las típicas de los juegos online : Free for All (todos contra todos), Team Deathmatch (batalla por equipos), Eggstatica (capturar la bandera) y Escape from New York (donde las crias de Godzilla tienen que alimentarse para crecer y luego intentar huir mientras que los soldados las intentan eliminar).





GODZILLA: TRADDING BATTLE (1998)



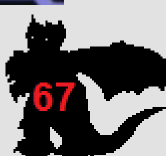
Este juego para Playstation mezcla a prácticamente todos los monstruos de Toho, el Godzilla Americano y algunos monstruos extra, con un juego de cartas de esos que tanto gustan en Japón.

Así pues nos encontraremos con un juego donde podremos ir obteniendo diferentes tipos de cartas, incluyendo las de monstruos, que podremos usar para pelear a su vez contra otros en combates por turnos, que aunque no son especialmente vistosos (ya que suelen ser imágenes fijas de los monstruos y algún efecto visual representando el ataque) están bastante bien, aunque sea solo por poder ver a tantísimos monstruos relacionados con Godzilla en el mismo videojuego.









GODZILLA GENERATIONS (1998)



Aunque mucha gente no lo sepa, este es uno de los primeros juegos de Dreamcast, aunque lamentablemente, pese a esa condición no se lanzó en occidente, siendo otro de los muchos Godzillas que no salieron de su país de origen.

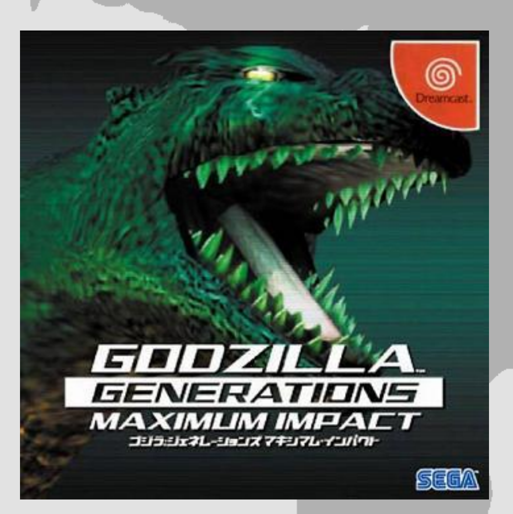
El estilo de juego deja de lado los experimentos de los juegos anteriores (puzle, estrategia, cartas…) para darnos algo tan básico como olvidado en los juegos de Godzilla: Un juego de destruir todo lo que se nos cruce por delante manejando al Rey de los monstruos o a alguno de los otros monstruos disponibles, siendo uno de ellos el Dr. Serizawa gigante armado con el Destructor de Oxigeno.



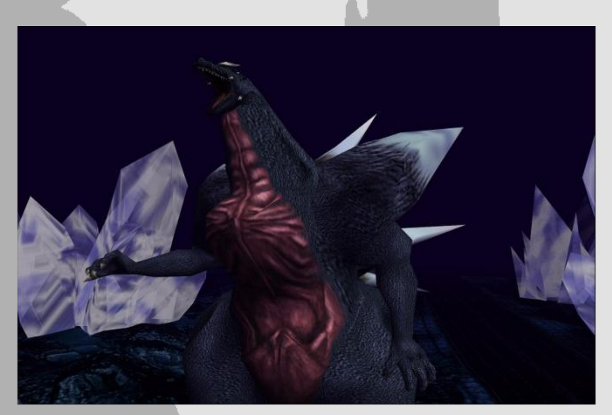




GODZILLA GENERATIONS: MAXIMUN IMPACT (1999)



Pese a ser una continuación del título anterior, este juego introduce grandes cambios jugables, ya que el desarrollo ahora es más similar a un shooter sobre raíles. Así pues nuestro monstruo irá avanzando por la ciudad mientras vamos disparando a todo lo que se nos ponga por delante hasta lograr llegar al final del nivel, donde nos esperara algún monstruo contra el que deberemos combatir.





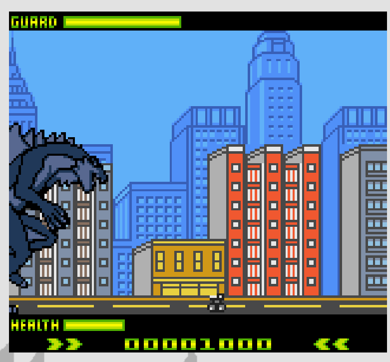




GODZILLA: THE SERIES (1999) Y GODZILLA: THE SERIES - MONSTER WAR (2000)

Estos dos juegos son para Game Boy Color y estan basados en Godzilla: The Series, la serie de animación que continua la película americana del año 1998. Ambos juegos son muy similares, controlaremos a la cría superviviente de la pelicula, en su tamaño adulto avanzando hacia la derecha destruyendo todo lo que se cruza por delante con sus diferentes ataques (aliento atómico incluido).

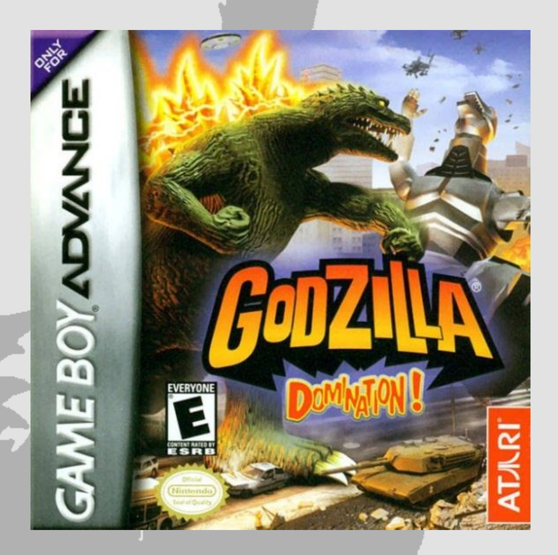






GODZILLA: DOMINATION (2002)

Godzilla Domination! (Gojira: Kaiju Dairantou Advance en Japón) es el nuevo juego de Godzilla para consola portátil, siendo Game Boy Advance la elegida. La historia de este juego es que un meteorito se acerca a la tierra y eso ha enloquecido a los monstruos, uno de ellos (el que controlemos) tendrá que enfrentarse al resto para finalmente ir al meteorito y descubrir que detrás de todo está Mecha King Ghidorah.



Godzilla, Rodan, Mothra, Mechagodzilla, King Ghidorah y Megalon son los 6 Kaijus seleccionables en este juego de lucha, donde nos podremos mover por los escenarios, destruir edificios y vehículos que nos atacan, mientras peleamos contra los otros monstruos para demostrar quién es el más fuerte. El estilo de juego recordará bastante a los *King of the Monsters* de SNK, pero con algunas mejoras, como que los monstruos tengan una mayor variedad de ataques especiales o se pueda jugar hasta a 4 jugadores.

Este juego esconde bastantes curiosidades, por ejemplo algunos personajes son diferentes en aspecto, en la versión japonesa y en la occidental. Otra curiosidad es que en este juego iban a haber más monstruos seleccionables, que finalmente fueron desechados o cambiados, prueba de esto es que Rodan hace un ataque “toxico” similar a lo que se podría esperar de Hedorah o que Mecha King Guidorah sea más grande que los otros monstruos, y permanezca inmóvil casi todo el combate.








GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE (2002)



Godzilla vuelve a protagonizar un juego de lucha en consolas de 128 bits, pero esta vez los occidentales pudimos disfrutar de él, traducido y doblado en nuestro idioma (Al menos la versión europea, desconozco si la americana incluye el idioma español).

Este juego salió para Gamecube a finales 2002 y para Xbox en Abril del 2003, habiendo algunas diferencias entre las diferentes versiones de Gamecube y la versión americana de Xbox, como es la inclusión de Mechagodzilla en versión Heisei o Millenium en la plantilla de luchadores.

Así pues, tenemos un juego de lucha de hasta cuatro jugadores donde Godzilla (Heisei y Millenium), Anguirus, Gigan, Orga, Destoroyah, Rodan, King Ghidorah, Mecha King Ghidorah, Mechagodzilla y Megalon arrasan ciudades mientras se destruyen mutuamente. Mothra y Hedorah también hacen acto de aparición pero no son controlables por el jugador. Mothra aparecerá cuando algún jugador consiga el ítem de la mariposa, en ese momento ayudará a ese jugador atacando a los otros monstruos. Hedorah aparece de manera aleatoria, volando por el escenario mientras desprende sustancias tóxicas, que harán que los monstruos rellenen muy lentamente su barra de ataques especiales.







GODZILLA: SAVE THE EARTH (2004)

Este juego fue lanzado para PlayStation 2 y Xbox y es la continuación directa del juego anteriormente comentado.

Así pues, el juego es el mismo pero con unas cuantas novedades: se añaden más monstruos (entre ellos Space Godzilla, Jet Jaguar y Baragon), choques de rayos de energía (al más puro estilo Dragon Ball Z) y algunos minijuegos puntuales para intentar dar variedad entre tanta lucha.









GODZILLA UNLEASHED (2007)

Continuación del título anterior y tercera parte de la “saga” iniciada con Destroy All Monsters Melee. Este juego apareció para PlayStation 2 y Wii y continuó aumentando la plantilla de luchadores, ahora con un total de 20 en la versión de Playstation y de 26 en la versión de Wii, representando a casi todos los monstruos aparecidos en las películas de Godzilla además de añadir a dos nuevos: Krystalak y Obsidious. También se modificaron ligeramente las opciones de batalla y se añadió una historia que podía dar como resultado diferentes finales según el bando que escogiésemos (Aliens, Defensores de la tierra y Mutantes). Este juego tuvo una versión para Nintendo DS llamada **Godzilla Unleashed: Double Smash**, que cambiaba totalmente el desarrollo, pues era un juego en dos dimensiones donde avanzábamos lateralmente destruyendo a los enemigos que encontrásemos.

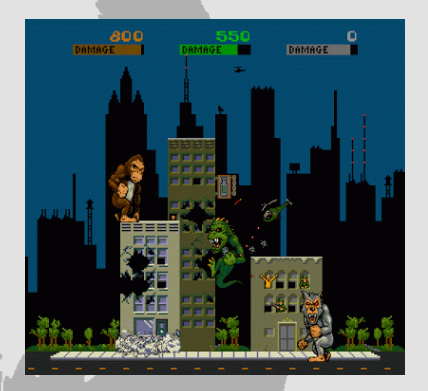






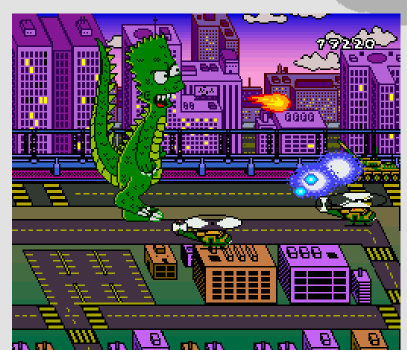
INFLUENCIAS EN OTROS JUEGOS

Al ser un personaje tan antiguo y llamativo, Godzilla ha sido una influencia bastante grande en el mundo de los videojuegos. Quizás la saga más influenciada fue **Rampage**, donde manejábamos a monstruos gigantes arrasando edificios (con personajes que recuerdan a King Kong y a Godzilla). Otra saga influenciada fue **King of the Monsters**, donde podemos encontrar algunos monstruos que recuerdan a lo visto en películas de Godzilla y de monstruos gigantes en general. Así pues hay un personaje con aspecto de lagarto que escupe fuego (Geon) además de otros que recuerdan a King Kong (Woo), Mechanikong (Cyber Woo) o Hedorah (Poison Ghost). Otros títulos influenciados por el género de monstruos gigantes fueron **Primal Rage** y **War of the Monsters**, ambos juegos de lucha protagonizados por enormes monstruos.



Godzilla también ha sido homenajeado en juegos de temática ajena a los monstruos gigantes, como por ejemplo **Bart’s Nightmare**, donde Bart se convertía en Bartzilla y tenía que arrasar la ciudad hasta llegar a donde se encontraban Homer (caracterizado como King Kong) y Marge (caracterizada como Mothra). Y por último comentar otra aparición del Rey de los monstruos en un clásico de Sega, y es que un monstruo muy parecido a Godzilla fue uno de los muchos enemigos “de película” que aparecieron en **Revenge of Shinobi** (aunque algunos de ellos fueron modificados en las versiones posteriores del juego).







Y con esto termina el especial de Godzilla, espero que os haya gustado, que os haya sorprendido en algún momento y que a partir de ahora, nunca olvidéis quien es el único y verdadero Rey de los Monstruos. **Skullo.**

STAFF



SKULLO

Director, redactor

y maquetador



VALVEIDER

Redactor



EL MESTRE

Redactor



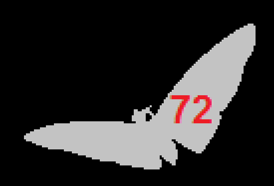
NESBEER

Redactor



ALF

Redactor



¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

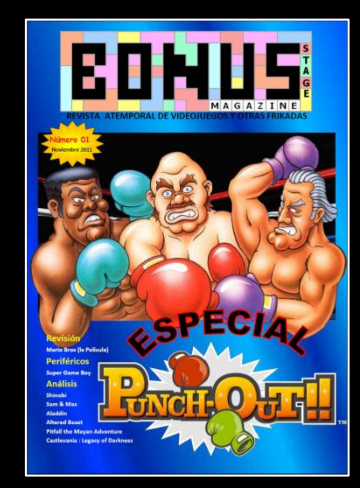
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

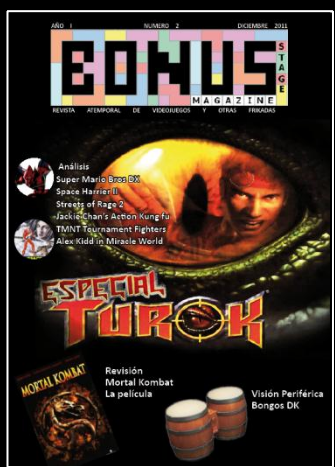
¡Es muy sencillo!



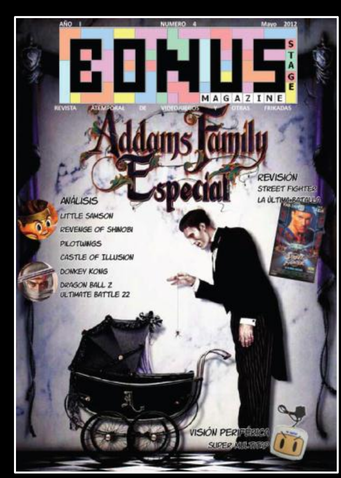
¡Os esperamos en el próximo número!

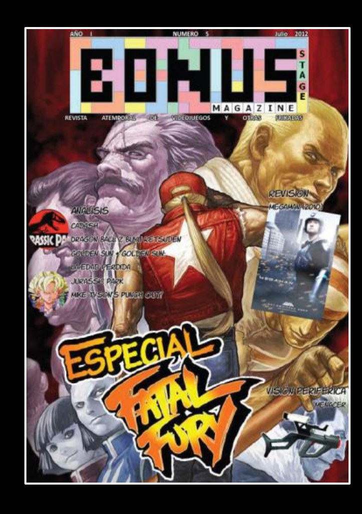
Y no os olvidéis leer los números anteriores:



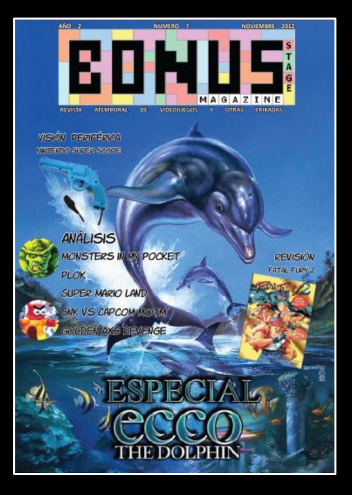










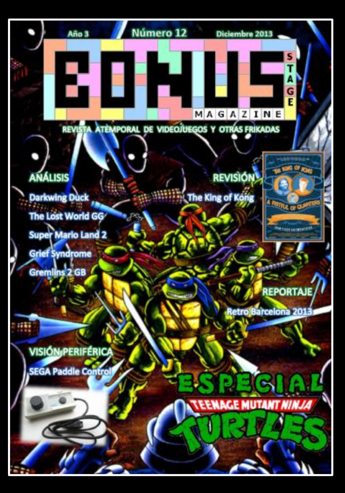


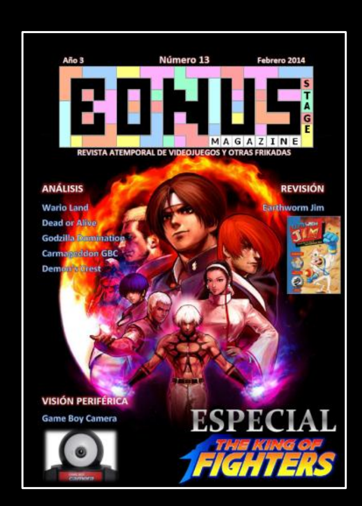












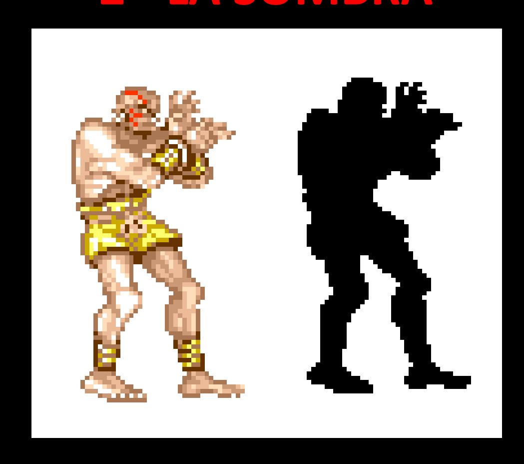
SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El personaje corresponde al juego Tails Adventure de Game Gear. Es uno de los muchos pájaros que forman el ejército contra el que se enfrenta Tails.

2 - LA SOMBRA



El personaje tras la sombra es Dhalsim de Street Fighter II.

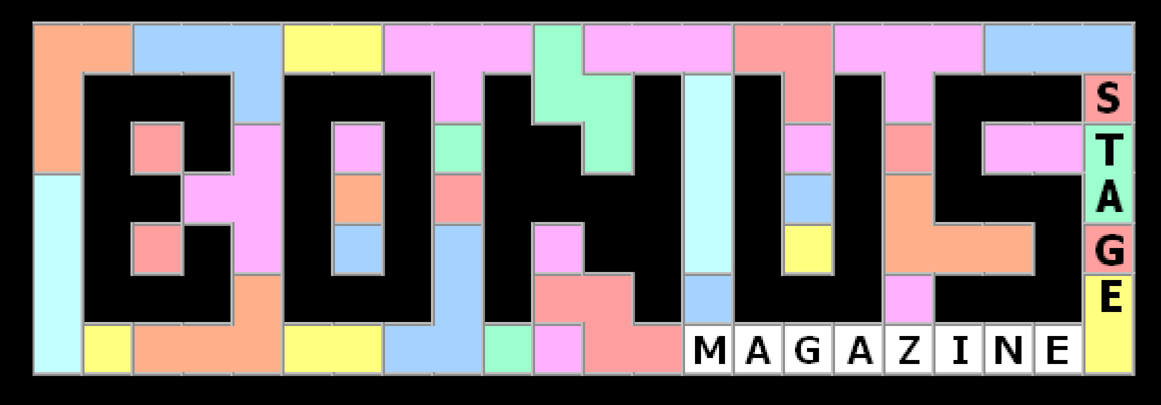
3- EL ERROR





El error se encuentra en la parte inferior de la imagen, donde pone WORLD 8. Ya que la escena de la foto no corresponde con ese mundo, si no con el 3, como se puede apreciar en la foto de la derecha, que es la original.





Número 14

Abril 2014